百媚香华

游戏MM百人赏



百媚香华

游戏MM百人赏





百媚香华

传统RPG类 006

冒险动作恐怖游戏类 047

格斗动作游戏类 090



游戏MM百人赏

Contents

游戏MM百人赏

主　　编：卡　伦
责任编辑：陈　欣
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）8674805
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）8674805
开　　本：32开　128毫米×158毫米
版　　次：2009年1月第一版
印　　次：2009年1月第一次印刷
印　　张：8.5
印　　数：0001—3500册
字　　数：200千字
出版日期：2009年1月
定　　价：22元
书　　号：ISBN 978-7-89476-114-9





～序言～

我常常会做一个梦，梦见自己扛上一把破木刀，穿着褴褛的护甲踏上漫漫江湖路。村庄中有宁静的小河，和蔼的亲人，还有愿意分享阳光和心情的朋友们。但不知为何，我依然毫无留恋地走出去，虽然明知这世界充满阴谋和狰狞，虽然知道自己的胳膊腿细弱可怜。

在命运的安排下，我偶然遇见了她。

在广阔的田野里，在村庄的废墟里，在阴暗的城堡里，在将毁的城市里。在遥远的边境，在山林，在牢狱，在战场，在宫廷。在过去和未来交织的时空里，也在是与非的争执里。

于是我看见了。

看见了她的微笑，她的冷漠，她的从容，她的优雅，她的烂漫，她的妩媚，她的宁静，她的活泼……

她的身影就像敌人凶残的一剑，留在我的心中，永不磨灭。

不管怎样的曲折和迂回，不管怎样的漫长与疲惫，我都去尽心寻找，关于她的身影。

无论挫折与磨难，毁灭与新生。无论艰难与险阻，死亡与威胁。

无论战火延绵，无论荆棘遍地。

虽然自己清楚，我的路总在无尽的奔波里。这一路颠簸，脑海里却总会浮现她的身影。

即使经过那么多的人和事，我依然知道。

像她那样的美丽风景，是我这一生的珍贵宝物。



艾莉丝·盖恩斯巴勒
Aerith Gainsborough

姓名	艾莉丝·盖恩斯巴勒（Aerith Gainsborough）
登场作品	《最终幻想VII》
年龄	22岁
生日	2月7日
身高	163cm
血型	O型
声优	坂本真绫

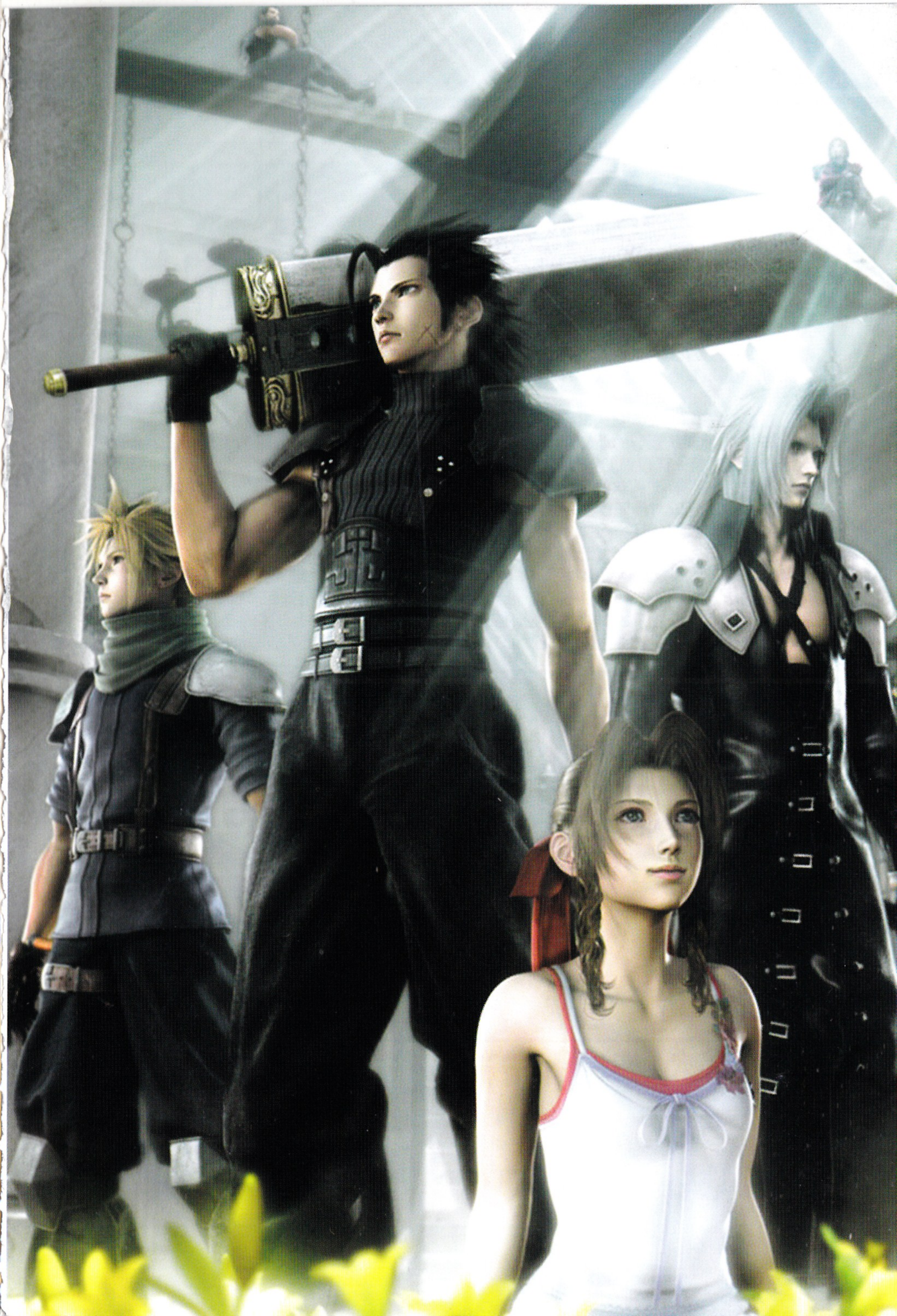
永恒的女神

简介

《最终幻想VII》的女主角之一，住在贫民区米德加5号街教堂的卖花少女，真实身份则是星球上唯一仅存的古代种塞特拉人，背负着守护星球，引导星球的沉重宿命，在小的时候就被神罗组织所抓走研究，7岁的时候从研究所逃出，而在教堂和主角克劳德相遇之后，从此被卷入到和神罗组织对抗之中，在故事中途被萨菲罗斯杀死，尸体被克劳德亲手沉到了忘却之都的湖中，在最后的结局时，艾莉丝的灵魂发动了神圣魔法，从而挽救了星球灭亡的危机。

名字Aerith取自英文单词Earth（大地）的谐音，暗示她守护星球的宿命，虽然自小就被神罗组织追捕而躲藏，但性格方面永远是温柔开朗，对于表露感情也格外积极主动，在整个《最终幻想》系列作中人气最高的女主角之一，“艾莉丝之死”也是游戏著名的悲剧片断之一，在众多玩家心目中拥有至高无上的地位，在随后的OVA动画作品《最终幻想VII 再临之子》中，艾莉丝以虚幻的影像方式出场，虽然仅仅是短暂的瞬间，已经令怀旧的玩家们感动不已。

初恋男友是克劳德曾经的敬仰对象扎克斯，起初因为在克劳德身上看到了已故的扎克斯而接近他，而对于克劳德而言，艾莉丝改变了他的一生，和艾莉丝的相遇和别离虽然痛苦，但永远是他生命中最重要的回忆之一。





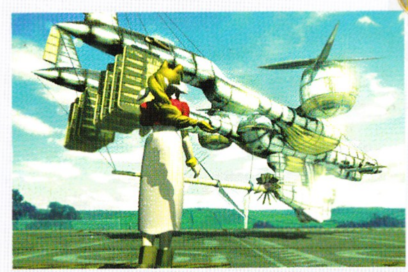


感想

有一些游戏无论多久，都时常会拿出来温习那份最初悸动的心情，同样，有一些角色的名字，永远能够超越时代的隔阂，一次次被玩家们提起，《最终幻想Ⅶ》就是这样的游戏，艾莉丝也正是这样一个名字，对于喜欢过她的人来说，一切描述都是多余的，她是贫民区中依然光芒四射的卖花姑娘，是拯救整个星球的善良灵魂，也是玩家心目中永恒的女神。

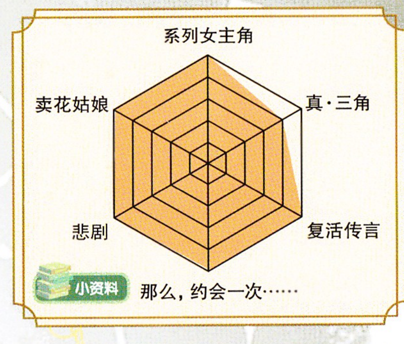
在整个故事里，艾莉丝的出场剧情甚至并不能算很多，然而从登场的最初几段话开始，玩家就像克劳德一样，被迅速所吸引，相较内向而孤僻的克劳德，艾莉丝的积极明朗让他第一次开始正视自己，对他而言艾莉丝已经超越了恋人的范畴，是改变他一生的天使，在《最终幻想Ⅶ 再临之子》里面，看到他守在教堂的画面时，许多玩家一定能理解那种心情。

萨菲罗斯挥刀斩下的那一幕，克劳德亲手将艾莉丝沉入湖中安详的片段，已经成为



无数玩家永远难忘的经典，如果要评选游戏史上的悲剧，相信这将毫无疑问名列三甲之内，艾莉丝不光是克劳德的天使，也是所有玩家的挚爱，她的一言一行，一颦一笑，都有无数玩家牢记，也许正因如此，在之后的岁月里，艾莉丝和《最终幻想Ⅶ》一起成为经典，成为传说，尽管在动画，在外传游戏里不断补完她的故事，然后对大多怀旧的玩家而言，原作中那个今天看起来有些简陋有些Q版的卖花姑娘才是最美丽的，艾莉丝所代表的已经不仅仅是游戏角色，更多的是我们的青春过往，那种全身心头投入去感动的执著。





一句话点评

- 现实中最希望拥有的女朋友类型。
- 就算后来知道是假的，还是用金手指改出了艾莉丝复活。
- 只要《FF7》复刻，不管出在什么主机上都立刻买下来！



姓名	蒂珐·洛克哈特(Tifa Lockhart)
登场作品	《最终幻想VII》
年龄	20岁
生日	5月3日
身高	167cm
血型	B型
声优	伊藤步

蒂珐·洛克哈特
Tifa Lockhart

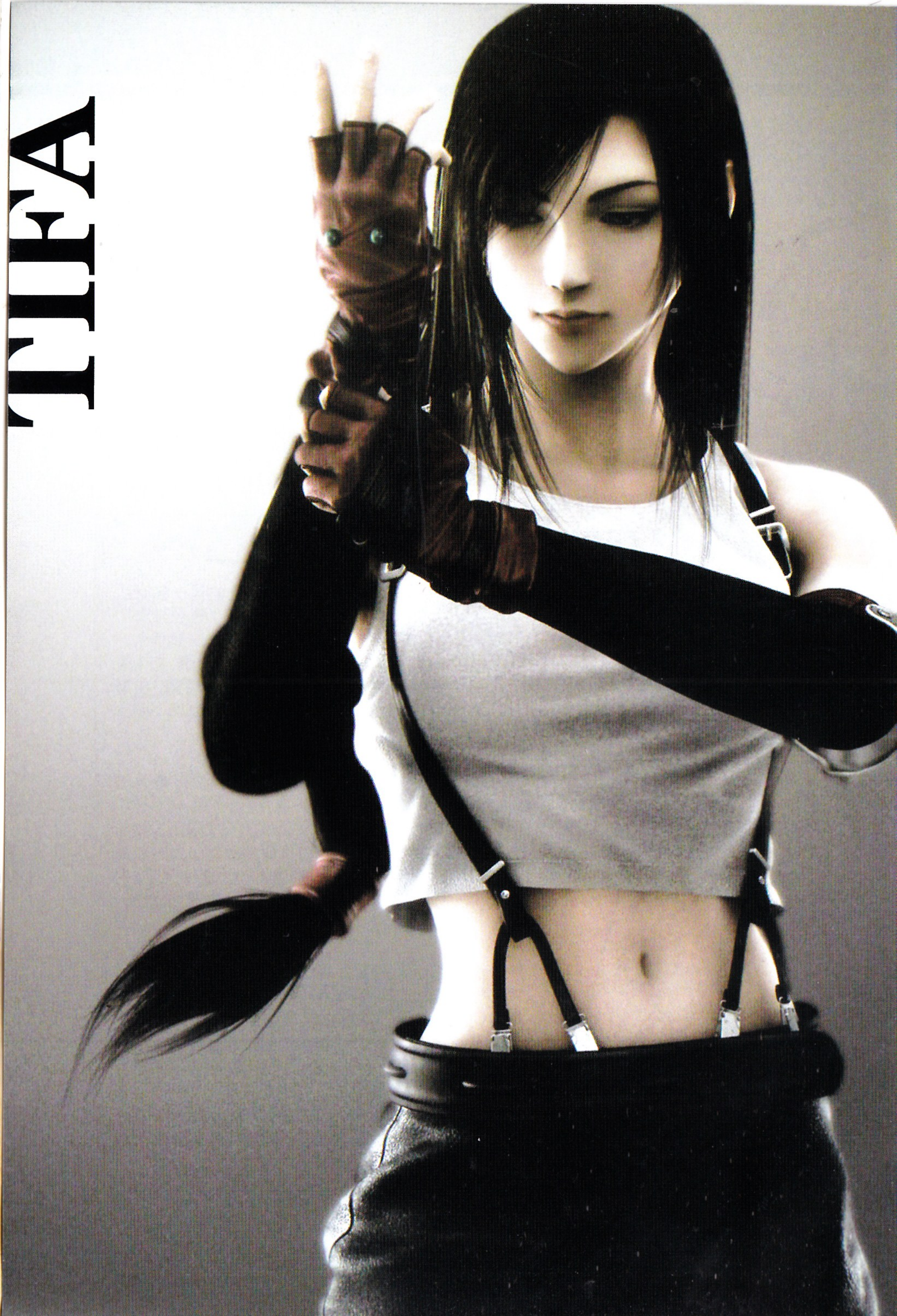
青梅竹马的女友

简介

《最终幻想VII》的另一名女主角，米德加7号街酒吧"第七天堂"的招牌店员，和克劳德从小一起长大，跟随克劳德一起加入反神罗组织，在《最终幻想VII 再临之子》里面可以看到，在最终决战之后她回到米德加7号街重建了酒吧，和克劳德等人一起开始新的生活。

典型的东方女性形象，一头披肩黑发是最大的特征，使用拳脚为主的格斗近身作战，而搭配那种作战方式的紧身服装同样是《最终幻想VII》里面的著名服装之一，在OVA中用3DCG再现的教堂一段打斗更是精华部分，而和看起来主动积极的外表相反没，内心其实十分细腻体贴，同时不善于表达自己的感情，始终把对克劳德的情感隐藏在内心深处。

和艾莉丝设定上就是个方面明显对立相反的角色，因此经常在支持者心目中引发"真正女主角"的地位之战，如果说艾莉丝代表的是玩家心目中的女神，那么蒂珐更多的是现实中的温柔女友形象。蒂珐是唯一了解克劳德用过去的虚假记忆欺骗自己的人，但一直没有说穿，而是耐心陪伴克劳德直到他重新找回自己，在某种意义上，她担任的正是克劳德真正的家人角色。


TIFA



感想

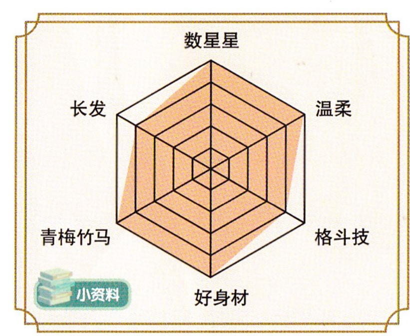
如果说不少玩家对《最终幻想Ⅶ 再临之子》还有什么遗憾，那么就是这部影片没有给克劳德和蒂珐两个人一个明确的结果，尽管名义生活在一起，但克劳德还是在教堂内等待着艾莉丝的幻影，的确，两年，甚至再久的时间也不足以让克劳德忘却艾莉丝，但看在蒂珐支持者的眼中，不得不为她感到不公平。

无论动漫还是游戏，青梅竹马和突然插足的女主角，这种三角关系是永恒的主题，《最终幻想Ⅶ》的成功就在于对两个女主角的刻画都深入人心，艾莉丝是克劳德的女神，短暂的相伴却留下了耀眼的光芒，对不少人而言，完美的艾莉丝身上没有任何缺点，对于她只能永远仰望，怀念，这点上蒂珐给人的感觉则完全不同，她和克劳德的羁绊也许没有生离死别那种激荡，却更加长久，在他低迷的时候为他鼓励，在他迷茫的时候为他安慰，在克劳德记忆混乱的世界里，也正是因为蒂珐的努力，克劳德才能找回自己，她为克劳德付出的一切，同样是不可取代的。



在最终决战前，两个人许下的约定也可以看成一种暗示，对于喜欢蒂珐的玩家而言，星空下两人相依的那一幕同样是永远的经典，克劳德永远不会忘记艾莉丝，然而一直伴随克劳德的会是蒂珐。





一句话点评

- 现实中最希望拥有的女朋友类型。
- 希望再出一部动画把两个人的关系彻底说清楚！
- 克劳德的戒指应该就是为蒂珐准备的。





姓名	莉诺雅·哈蒂莉(Rinoa Heartilly)
登场作品	《最终幻想Ⅷ》
年龄	17岁
生日	3月3日
身高	163cm
血型	不明
声优	--

莉诺雅·哈蒂莉
Rinoa Heartilly

简介

《最终幻想Ⅷ》中登场的女主角，身为政府方面卡威将军的女儿，却因为不愿意受到拘束而离家出走，成为反抗组织“森林猫头鹰”的一员。性格活泼爽朗，自由奔放，对任何事情都非常积极，这种个性让她很快融入到“森林猫头鹰”组织，并且成为重要的成员之一，率真的性格让她很容易表现出对某个人的态度，有任性的一面，争强好胜，另一方面，也十分重视同伴。

最初对西弗抱有好感，之后在加尔巴迪亚学园举办的舞会上和主角斯考尔相遇，共演一舞后结识，在之后的冒险中渐渐熟悉，回忆起了解到小时候在同一个孤儿院一起生活的事实，在太空漂流被斯考尔救起之后，彼此表白心意。而在最终同魔女的决战后在时间洪流中两个人许下约定：如果莉诺雅变为未来的魔女，斯考尔会找到她，在游戏最后结局中两个人最终重逢。

作为第一部拥有主题曲的FF系列，《eyes on me》这首歌曲在游戏中的演唱者正是莉诺雅的母亲，酒吧歌女茱莉亚，作为游戏的里剧情，她和里主角拉格纳有过一段别离的爱情经历，而在各方面都暗示拉格纳可能是斯考尔父亲的前提下，莉诺雅和斯考尔，两个人也许恰恰再续了上一代未了的情缘。



感想

喜欢莉诺雅的人有很多，他们当中许多是从《最终幻想Ⅷ》开始才真正接触电子游戏，是从PC上有移植版才发觉传统电脑游戏之外的世界，甚至也许不曾通关，仅仅观看了那些CG剪辑片断，就从此记住了那经典的舞会一幕，在心中刻下了永远的回忆。

《最终幻想Ⅷ》是一部饱受争议的作品，在商业上取得巨大成功的背后，它也始终笼罩在前作《最终幻想Ⅶ》的阴影之下，从传统风格到游戏系统，从剧情设定到画面效果，前后的争论一直到今天还余波未止，连带着莉诺雅也永远免不了要拿来同艾莉丝，蒂珐等作比较，被冠以“缺乏个性”、“只有CG”、“塑造苍白无力”等诸多名号。



然而对于喜爱莉诺雅的人来说，这些并不重要，莉诺雅就是莉诺雅，她是独一无二的，不需要承担FF系列女主角的命运，也不需要拿来和任何人相比，喜欢一个角色可能有一万个理由，但只要一个就已经足够，不管是为了舞会上那起舞的翩翩身影而吸引，还是为了主题曲奏鸣时而感动，抑或是在结局的CG中两个人花从中相伴的身影令其无法忘怀，《最终幻想Ⅷ》带给我们的是游戏这种新艺术的新魅力，莉诺雅正是在那个时代第一次令很多人惊艳的女角色，喜欢她就是如此简单，足以对任何人这么坚持。

一句话点评

- 玩过所有的ff系列，我还是要说，我最喜欢的女角色就是莉诺雅。
- 战斗时候穿那种裙子不会踩到么?
- 其实我一直觉得她用的武器很奇怪，多少次都看不出到底是什么东西。







姓名	嘉妮特・蒂・亚历克山德拉17世 Garnet Til Alexandros 17th
登场作品	《最终幻想IX》
年龄	16岁
生日	1月15日
身高	不明
血型	不明
声优	白鸟英美子





简介

《最终幻想IX》中的女主角，亚力山大皇室的公主，也是现存数目稀少的召唤士之一，在某天陪同皇后布兰妮观看晚会的途中，因为无聊而一个人溜走，在途中遇到了原本准备绑架公主的坦特拉斯剧团成员之一的盗贼男主角吉坦，在得知他们的计划后，本来就向往自由的嘉妮特主动要求被诱拐，从此跟随吉坦等人一起开始了冒险之旅。

作为公主自幼的教育，性格大方有礼，言谈举止高雅，但在内心深处有着不晓世事，天真浪漫的一面，在冒险途中为了隐藏自己的真实身份，嘉妮特用吉坦的小刀名字“达加”来作为自己的化名，在旅行中原本对外面世界一无所知的她不断地对自己、母后、亚历山大王国以及世界的动向有了新的了解，在吉坦及同伴的帮助下，渐渐成熟了起来。

冒险途中对吉坦产生了感情，但一直没有明确找到机会说出来，在结局部分，嘉妮特在王座上再度看到剧团演出中吉坦所发出的邀请表白后，不顾一切的冲了下来，舍弃了象征王位的项链而和吉坦拥抱在一起，在人群的欢呼声中迎来结局。

向往自由和梦想的公主



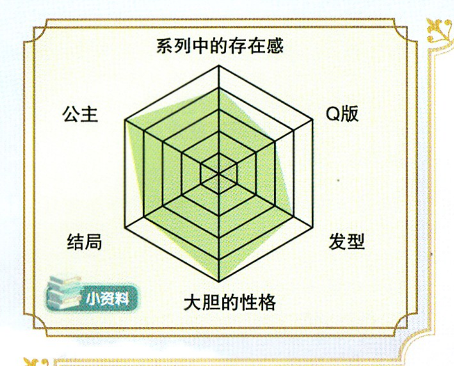












感想

《最终幻想Ⅸ》同样是一部争议良多的作品，一方面较为复古的风格加上回归Q版的人设，让已经从《最终幻想Ⅶ》之后习惯接受了正常比例画面的新玩家无法适应，另一方面在许多老玩家的眼中，这样的风格以及剧情里面大量的传统元素才是《最终幻想》系列的主旨，《最终幻想Ⅸ》也是PS游戏时代最后的辉煌作品，这场辩论现在也不可能有结果，但从之后的作品来看，《最终幻想Ⅸ》注定还是传统系列最后的阵地，新时代的玩家们必然选择变革。

连带的，在《最终幻想》系列后期里面的女主角中，嘉妮特的形象和知名度都偏低，比不上艾莉丝，尤娜，莉诺雅这种家喻户晓的大众化人物，很大程度上也是吃亏在Q版造型这点上。其实在游戏里面，嘉妮特出场时的表现还是很抢眼的，一国公主，在面对盗贼剧团的绑架活动时，居然毫不在乎的配合绑匪来完成自己离家出走闯荡的想法，只能说这位公主的性格真的是乐天派。



这也许正是《最终幻想Ⅸ》常被评价为童话风格游戏的原因，不过即便是童话，背后蕴含的感情也是最真挚的，嘉妮特和吉坦两个人之间的感情在旅途中自然而产生，对于嘉尼特而言，“达加”这个名字代表的才是真正的自己，无拘无束，敢想敢作，而结局那一幕和开头相呼应，面对同样的演出，最开始毅然敢于离开王国的公主这一次也同样勇敢的面对了自己的内心，在相爱的人面前，权力变得无足轻重，童话里面的公主和王子会得到幸福的生活，哪怕对方并不一定是王子。

FINAL FANTASY IX

一句话点评

- “《最终幻想系列》”的女主角一贯大胆，第一次见面不是约会就跳舞，嘉尼特更直接干脆私奔了……
- 看到一个叫“小刀”的女角色，感觉总是怪怪的。
- 结局那一幕的歌声和CG动画太美了，每次重温的时候都无比投入。

简介

《最终幻想X》的女主角，在比塞德岛上生活的召唤士，因为继承了母亲阿鲁贝多族的血统，所以右眼是阿鲁贝多族特有的绿色，左边是蓝色，父亲是上一次打败辛的大召唤士，在了解到自己的使命后，毅然背负起宿命，和来自异界的男主角泰达一起向辛发起挑战，在最终胜利之后，面对两个人的别离，而在《最终幻想X-2》中，为了寻找泰达的下落，重新开始了孤身一人的旅程。

在《最终幻想》系列里面是少见的东方系女主角类型，在《FFX》中穿的也是系列里面罕见的东方式民族服装，性格内向而善良，对于别人的事情总是优先于自己考虑，热爱自己的故乡，为了自己家乡的人民不惜牺牲一切，对于泰达虽然抱有好感，但一度因为性格而压抑自己的情感，只有在最后终于释放出来，坦然面对自己。

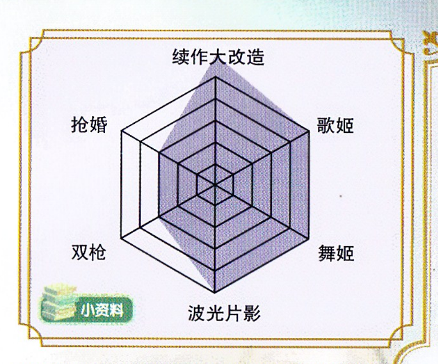
在续作资料篇《最终幻想X-2》里面从形象到性格上都变化很大，官方给出的解释是，和泰达接触之后，尤娜受他的影响而渐渐改变，也试图尝试自己新的可能性，所以在FFX-2里面，除了服装变成双枪打扮，暴露度增加的旅行装之外，为人处事也变得积极许多，经常主动插手别人的事情，说话用词上也判若两人。对于两款游戏间尤娜的变化，不少玩家拒绝承认，但总体上还是广受好评。







姓名	尤娜（Yuna）
登场作品	《最终幻想X》《最终幻想X-2》
年龄	17岁（X-2中19岁）
生日	7月19日
身高	161cm
血型	不明
声优	青木麻由子



感想

如同提到《最终幻想Ⅷ》就会想到那一段舞会上的CG，提到《最终幻想X》也就忘不了尤娜在水面上起舞的身影，同样曼妙的舞姿在PS2的机能效果下显得更为梦幻，加上那一段天籁般的歌声，许多人同样借助这一段契机认识了FF系列，也同样记住了这个外表柔弱，内心坚强的女子，看到她被逼婚的那一幕，不知道有多少人都恨不得跳进屏幕去，一拳打爆那个卑鄙的家伙。

和以往的FF故事比起来，《最终幻想X》各方面都看得出试图创新的痕迹，男主角在当时超前来了一次异世界人的设定不说，女主角尤娜的服饰更是一反常规，由和服振袖演变出来的这身衣服很快就和前几作的经典服装一样，成为COS界的新宠，而更加令人震撼的还有那个伤别离的结局，尽管FF不缺乏悲剧，但这是第一次，在结尾时让大家面对一切的不可挽回，看到泰达虚幻的身体在尤娜的拥抱下渐渐淡去，那种感伤同样让人慨叹演命运之无常。

也因此很多人不承认续作的《最终幻想X-2》，不光是尤娜的形象在此发生了可谓天翻地覆的变化，更重要的是悲剧本身正因为不完美而完美，在他们看来所谓的补完更像是画蛇添足，但对于更多玩家而言，能够看到游戏里面的人物幸福，本身也就是一种满足，尤娜和泰达两个人最后相遇的场景，对他们而言就是自己内心想法的真实写照。





一句话点评

- 续作里面完全就是名字相同的两个人吧。
- 水面起舞那一幕，留给我的印象实在是太深刻了。
- 现在看《FFX》就是典型的“穿越”。





蒂娜 Tina

姓名	蒂娜 （日：Tina Branford/美：Terra Branford）
登场作品	《最终幻想VI》
年龄	18岁
生日	10月18日
身高	160cm
血型	不明
声优	福井裕佳梨

寻找自身存在的意义

简介

《最终幻想VI》中的女主角之一，天生拥有魔导之力的神秘少女，因为这份力量被帝国军控制和利用，在游戏剧情开始的部分里面，和帝国军一同行动的蒂娜在对炭坑都市进行探查时，和冰封的远古幻兽产生共鸣而昏迷，醒来后被当地的老人所救，随后被帝国军所追捕，后来被男主角之一的洛克救出，前往南方沙漠中的费加罗城而展开冒险。

蒂娜的真实身份其实是幻兽和人类的混血后裔，18年前的蒂娜的父亲幻兽马杜恩走出封印之门，意外地将一名频死的人类女子带入幻兽界。双方最终相爱生下了蒂娜，但随后帝国军队攻入幻兽界，蒂娜父母身亡，年幼的蒂娜本身力量被帝国军所利用成为实验魔法的工具，之后记忆被封印，而在脱离帝国军的控制后，开始逐渐回忆起过往的事情。

因为曾被帝国军控制的原因，对于各方面的感情最初都比较淡薄，在和同伴的冒险途中渐渐有所改变，能够发挥自己的力量变身成幻兽，决战的最后也是靠这种能力带领同伴逃离即将崩溃的瓦砾之塔，在游戏结局里面，幻兽与魔法从世界上消失，具有幻兽的血统的蒂娜原本也应该消失，但因为有了感情意识到自己作为人类的价值而继续存在于这个世界上。

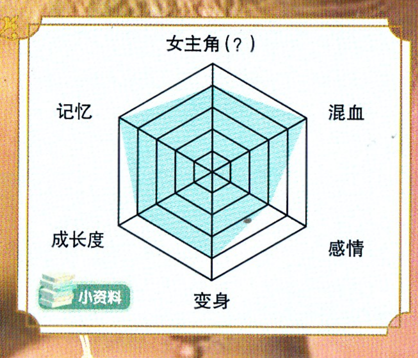


感想

《最终幻想Ⅵ》里面先后登场的可操纵角色在整个系列里也是数一数二的，这也导致游戏里面男女主角的位置不是十分明确，虽然从登场顺序和戏份来看，蒂娜和洛克可以算是女主角和男主角，但莎莉丝，马修等人的表现也一样抢眼，可以说游戏着重表现的就是诸多角色间的互动和个性，而在决战之前，分散失落的各个战友重新聚集在的那一段剧情，也是令玩家们记忆最为深刻的部分。

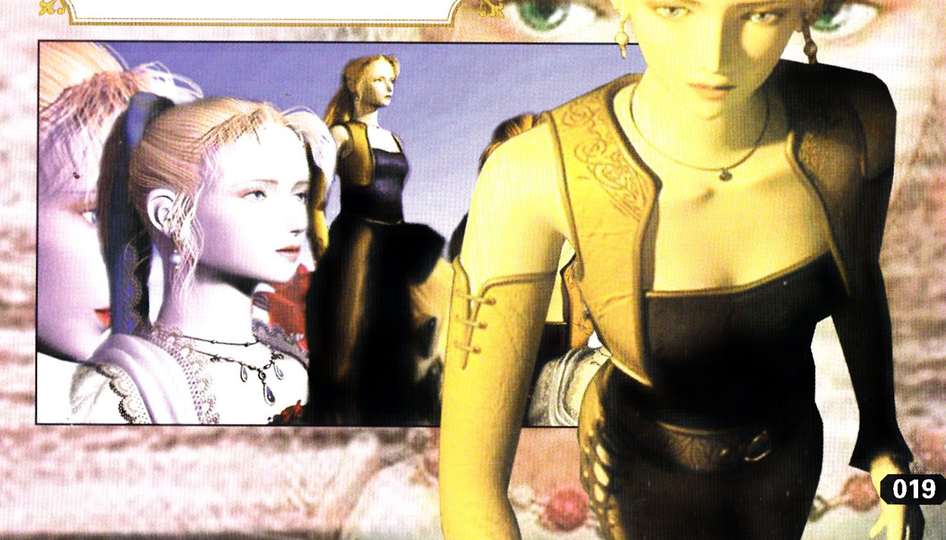
和后面几作里面明显的爱情主线比起来，《最终幻想Ⅵ》里对于蒂娜在恋情方面的描写也几乎是一片空白，洛克和莎莉丝之间表现出来的感情更接近爱情，而在开头遇见艾德时，蒂娜的表现就是对于男女之情完全不懂——实际上由于记忆封印和成长环境的缘故，最初的蒂娜的确对于人与人之间的关系没有概念，为此她本人也一度感到苦恼。

而在漫长的旅程中，蒂娜在逐渐了解自己的身世，血统以及整个世界的过去历史后，开始思考，尽管自己的血统让自身遭受这种命运，但生命的诞生本身就是一件美好的事情，这也是在最后她会为了守护村子里的孩子放弃战斗，为了同伴的安危再度选择战斗的原因，重要的不是结果，而是现在，所以最后理解了这一点的蒂娜能够作为人类生存下来，去继续守护这个美丽的世界，寻找答案。



一句话点评

- 对游戏结局不满意的就是没有把每个人的事情做更多的交代，尤其是蒂娜。
- 角色太多的唯一缺憾就是每个人的戏份被相应分单薄了。
- 第一次看到会在游戏中可能中途离队的女主角（？）。

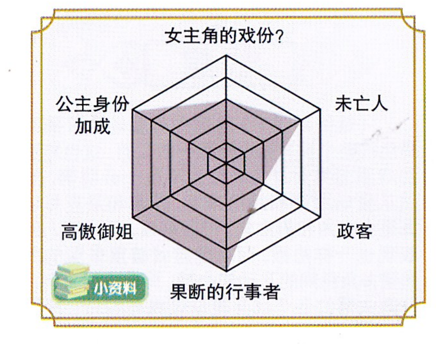




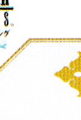




姓名	艾雪（Ashe）
登场作品	《最终幻想12》《最终幻想12RW》
年龄	19岁
生日	不明
身高	165cm
血型	不明
声优	园崎未惠







伊瓦利斯大陆第一美女寡妇



在伊瓦利斯世界中，战火之蛇长年盘踞在各个大陆上，以致民不聊生。多种冲突之中，最大的劫难当属瓦伦蒂亚大陆的强大军事帝国阿凯迪亚，和奥塔利亚大陆的罗萨利亚帝国之间常年不断的战争。城门失火，恐会殃及池鱼。由于两大国并不接壤，阿凯迪亚帝国在发动侵略时，不可避免会考虑夹在两块大陆之间的达尔玛斯卡王国的战略意义。有着唇亡齿寒关系的纳布拉迪亚王国与塔尔玛斯卡王国，为谋求在混乱年代中共同生存发展，举行了政治联姻。与人们猜测的不同，在这场国家利益为重的婚姻中，艾雪公主与拉斯勒王子事实上也有儿女感情，可谓两全其美。然而阿尔卡迪亚在此时发动了侵略战争，拉斯勒王子为鼓舞两国军士，携圣剑罗恩格林奔赴战场。艾雪目送着丈夫离去，岂料守候来的是一个悲痛的噩耗。

刚结婚就守寡的艾雪，又在两年后得知父王被刺，在接二连三的打击中被秘密护送出城。这时的艾雪，虽保存下了性命，但没有因此庆幸……身为被侵略国——塔尔玛斯卡王国的正统王位继承人，一方面心携国仇家恨，一方面也有点身不由己的担任了反抗帝国军领袖。在《最终幻想12》这出厚重的政治戏里，我们玩家所代入的主角梵，仅仅是“公主复仇记”大戏的一个微不足道旁观者而已。

再没有什么事物，比复仇心更能引导一个人走向偏执了。艾雪原本出身于王室，养尊处优，受到最高水准的教育，美丽过人，气质更远胜一般的贵族千金。然而面临变故，八位兄长相继殒命，使得这位习惯于稳定生活的公主在必要时刻需要拿出远远自己能力的胆识与魄力——这样的性格，往往表现为极度强势和任性。比起亲和感满点的潘尼罗，艾雪公主在队伍中不仅表现果敢，也过于高傲，像你、我或者梵这样的一般市民，如若要接近艾雪，可谓难上加难。这种高傲，甚至都体现在战斗系统中，重装高魔的艾雪公主实在是无法接近。同时，艾雪很有时也流露出几分小女生心绪，真是杀伤力绝强……

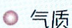
感想

如果我们放眼整个《最终幻想12》故事，会发现整体上，剧本对爱情的处理方式是暧昧低调的，有很多小语言小动作小眼神可作谈资与猜测依据。即使这样，艾雪公主最初甚至也根本不正眼看出身于贫民区的梵，勉强与梵对话，听到没有敬语的称呼她都会点燃无名火。可想而知，这样的女孩子何止一个“难伺候”能概括的！到故事终盘，普通的梵也仅仅是获得了她的信任而已，其实和信任一根魔杖没什么区别。不过，一物降一物。当艾雪遇到空贼身份的美男巴尔夫雷，命运的火花再次点燃了。艾雪被他从复仇悬崖的边缘拉回常态，又得知他口中有意无意间透漏出当过裁判的经历。久未动情的御姐不禁心痒难耐，言语间也温和了些许。看来如果你是一位有经历有外表的男人，才能获得征服艾雪的资格。





一句话点评

- 气质
- 惊异的距离
- 没什么可以阻挡男性去想象，但是要得到艾雪的垂青，不是单凭努力就能办到，讲究出身、经历以及实力等一切巩固男性魅力的东西。

姓名	杰西卡（Jessica）
登场作品	《勇者斗恶龙Ⅷ》
年龄	19岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	无



杰西卡 Jessica

简介

在《勇者斗恶龙》系列的剧情故事中，勇者的血脉一直是贯穿系列的一条重要线索。在《勇者斗恶龙Ⅷ》开发时期，SQUARE已经加入原制作厂商ENIX，于是很多铁杆FANS并不承认这代中叙述的勇者血统。不过呢，本作里的勇者血统虽然有点混乱，但对于塑造主要人物，还是有很大贡献的。

在游戏剧情发生之前，魔王降临在世界上，七位英雄挺身而出并消灭了魔王，后人称他们为“七贤者”。在游戏中，七贤者的后裔已经分布在广阔的世界各地……格兰巴特尔家，是其中一人的正规血统继承家族，由于通婚的关系，继承者血统从格兰巴特尔家族转移到了阿尔巴特家族。由于家族主人不幸被魔王杀害，杰西卡便成为了唯一的血统继承者。不过从整体上看，这场勇者的冒险中，大家只是追着一根诅咒魔杖展开旅行，促成最后大团圆的喜剧。

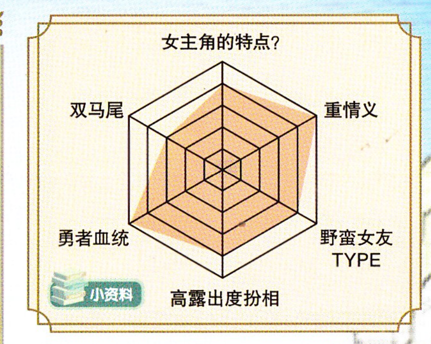




感想

杰西卡的外表流溢着亲和感，丰满的胸部非常惹火，颈前和后背裸露，给人一种大大咧咧的感觉。在游戏里，我们会看到她也有很调皮刁蛮的一面，风风火火，粗声粗气。当初在《勇者斗恶龙Ⅷ》公布时，她的造型就掀起一阵话题。日本玩家们纷纷猜测她与游戏主角的关系可能非同一般，成为眷属是意料之中。不过在实际游戏中，玩家们却大跌眼镜。起初主人公一行与她是不打不相识，中期还离开队伍寻找自我，最后也没有占领到主角的结婚对象宝座——反倒是被游戏里被根本没有露过几次脸的公主生生夺去了。所以我们可以认为，杰西卡虽然是唯一的女性角色，但角色定位并没有得到重视。战斗方面，她擅长使用短刀，长鞭以及魔杖，主要战术是诱惑并追击敌人。如果玩家有心为杰西卡换上漂亮衣服，会发现她的更多高魅力扮相，甚至还有女王气质……

虽然拥有贤者血统，虽然是为给兄长报仇而踏上冒险行程，其实在逐步展开的剧情中，我们观察杰西卡的内心世界，会发现她仅仅是个普通女孩子而已。她拥有一般邻家女孩儿家的温柔可爱，同时理解他人的创痛。在与兄长“生离死别”的桥段中，更是体现出重感情的品质。若非这样的巨乳角色与DQ系列风格有一点出入，若非制作方保守的缘故，若非游戏里被诅咒的国王不蓄意强制推销他的公主女儿，很多玩家还真希望她可以和主角结成眷属呢。





一句话点评

- 暴露魔法使
- 邻家类型
- 由于HP偏低，杰西卡要经常受玩家特意照顾才行。从各个方面看，在正统RPG里作为女主角，她还是欠缺了一点点，更像一位颇有魅力的妹妹角色吧。









tri-Ace制作，原ENIX公司发行的游戏《女神侧身像》（又名《北欧女神传》）中登场的女主角，真实身份是北欧神话三女神的次女，在北欧神话中掌握现在，决定命运的丝线，而在游戏的设定中，同时身为人类和女神，在不同记忆之间徘徊的蕾娜斯拥有三个精神体，因此以人和神的特殊轮回方式存在于这个世上，在人间的灵魂寄居体是布拉琪娜。

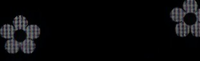
游戏中，蕾娜斯在主神奥丁的命令下在人间四处寻找优秀的战士，引导他们的亡魂并送到天界，最终将在预言中的诸神之黄昏那一刻而作战。为了保证这一切计划的顺利进行，奥丁命令芙雷将她心中人类的部分封印起来，以免发生动摇，在游戏过程中，雷娜斯始终要面对各种选择，而为了取回自己被封印的人类心灵，在结局中甚至不惜面对主神奥丁。

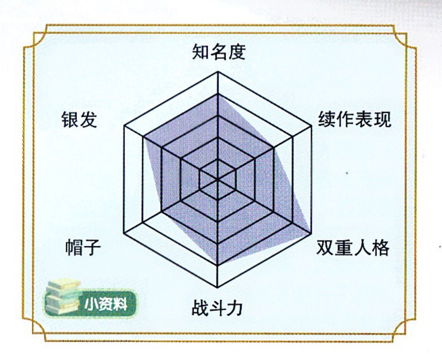
身为人类的雷娜斯和女武神的瓦尔基里，有着相反的两种性格和认知。对于即将往生的灵魂而言，雷娜斯是接引他们的天使也是宣告死亡的死神。而对于在天界成为勇者的英灵来说，瓦尔基里是在战场上身先士卒的勇者也是慰藉心灵的圣女。而她能够成为二者之间的连通者也正在于此，但这种矛盾也让她的精神十分不稳定，才在旅途中时而感到迷惑，感到痛苦，但最终在结局里面战胜了自己的宿命，超越命运而成长。

蕾娜斯·瓦尔基里
Lenneth Valkyrie

姓名	蕾娜斯·瓦尔基里
登场作品	《女神侧身像》
年龄	23岁（以人类换算）
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	冬马由美

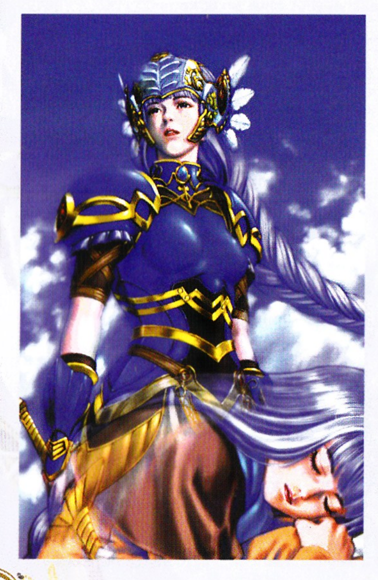
支配命运之女神
战胜命运之凡人











也许应该感谢汉化版的出现，让很多玩家没有错过，更能够完美的了解《女神侧身像》这款堪称精品的游戏，画面，系统，游戏性这些重要的因素都有可圈可点之处，而更重要的剧情设定部分，尽管背景取材的北欧神话在游戏世界里面已经被用了无数次，但制作组选取的独特视角让整个游戏充满了新意。

女武神瓦尔基里引导合格的战士进入英灵殿，将在未来的诸神之黄昏而战，北欧神话的这个设定被演绎成了游戏中的一个个故事，玩家在游戏中要以蕾娜斯的视角去审视每个被选中的人物角色，考察他们做为英灵殿战士的资格，亲身参与到他们的人生之中，解读每个人的过往，而一个个看似独立的各自感人故事最终将汇聚到一起，对整个游戏未来的发展产生影响，真切体会到那种RPG剧情的互动感觉。

而对女主角雷娜斯这个人物的塑造，更是游戏的精华之一，身为奥丁的女武神，她不能违背主神的旨意，要引导选中的战士升天进入英灵殿，身为一名普通人类，她也有着女性的一切情感，对于故事的种种悲剧而惋惜，身为命运女神，却无法决定自己的宿命，好在游戏的多个结局能看得出制作组的诚意，玩家完全有机会决定雷娜斯的最终命运，为心目中的女武神画下一个圆满句号。



一句话点评



- 和那些只是挂名北欧神话的人物比起来，蕾娜斯是我唯一认可的真正的女武神瓦尔基里形象。
- 和路西欧之间的故事太让人感动了，而和雷扎德的互动也十分有意思。
- 怀念当时没有攻略，一点点笔记分析研究数值的时光。





简介

《女神侧身像2》中登场的女主角，游戏剧情设定在初代故事时间的数百年前，希尔梅丽娅本是北欧神话中女神三姐妹中最小的妹妹，掌握未来之女武神，在奥丁和“不死之王”布拉姆斯的战斗中，违背奥丁意愿而而帮助布拉姆斯，从而和奥丁对立而被强制转世到人间。寄宿在前作中已经灭亡的王国迪潘的公主阿莉莎身上。数年后，原本应该在下次被召唤前一直沉睡在阿莉莎体内的希尔梅丽娅意外地苏醒，与身为人类的阿莉莎意识共存，从而变成两个精神体共存于一个身体内的奇妙状态。

希尔梅丽娅意识到奥丁将会对封印的意识觉醒这个意外做出干预，为了应付即将到来的危险，她开始不断的与阿莉莎进行交流。但起初的阿莉莎尚且不能接受这一事实，而与神交流所流露出的奇怪举动也被周围的人所察觉，被当作精神出了问题而被父王软禁在一座古城中。此时奥丁也察觉到希尔梅丽娅在人类肉体中苏醒的异常现象，于是便派出了战女神之长女亚莉下凡来处理这一意外的情况。而集合起来的同伴帮助下，阿莉莎终于开始正视这一切，和希尔梅丽娅一起向着自己的命运发出挑战。

性格冷静而善于思考，对于身为瓦尔基里女武神的职责最先发出质疑，也不认同自己只能作为奥丁指令下的棋子的事实，所以在姐妹中成为反常的异类，而和阿莉莎的交流也让她更加坚信自己所选择的道路。



希尔梅丽娅·瓦尔基里
Silmeria Valkyrie

姓名	希尔梅丽娅·瓦尔基里
登场作品	《女神侧身像2 希尔梅丽娅》
年龄	21岁（以人类换算）
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	川澄绫子

旅途的意义
就是成长的证明





感想

等待了6年多的时间，续作《女神侧身像2》终于出现在玩家们的面前，主机已经从PS变成了PS2，连ENIX的名字也已经成了SQUARE-ENIX，新的全3D画面加上光影效果让人物的美丽程度更上一层楼，原本好评的战斗系统也同样采用富含动作游戏成分的即时指令输入，最主要的一点，就是剧情上的延续性，初代的不少故事设定都在这当中得到补完。

而在女主角的塑造上，一方面前作的蕾娜斯太深入人心，另一方面初代特有的故事流程让玩家能够对蕾娜斯的心路历程有着最好的了解，在这点上，希尔梅丽娅，或者说希尔梅丽娅和阿莉莎这一个身体里面的两个人格合起来，才是《北欧女神传2》要给我们展示的真正女主角形象，如果说蕾娜斯是找回自我而完成转变，那么希尔梅丽娅则是通过阿莉莎的变化来证明一切。

因为从小和身体中的女武神瓦尔基里对话，从而被其余人包括自己最爱的父亲在内视为异常，被囚禁的生活让阿莉莎的性格起初显得软弱而逃避，但一次次的战斗特别是和同伴间的交流，让她能够在最后勇于面对和反抗，奉献自己的一切，全身心去支持希尔梅丽娅成为真正的女武神。

一句话点评



- 三姐妹里面明明是妹妹，感觉上却比姐姐成熟。
- 还是喜欢阿莉莎本身的性格，能够激起保护欲。
- 出3代的话，这次该是大姐作主角了吧。



姓名	艾蕾海姆（Elhaym Van Houten）
登场作品	《异度装甲》
年龄	18岁
生日	不明
身高	164cm
血型	不明
声优	冬马由美

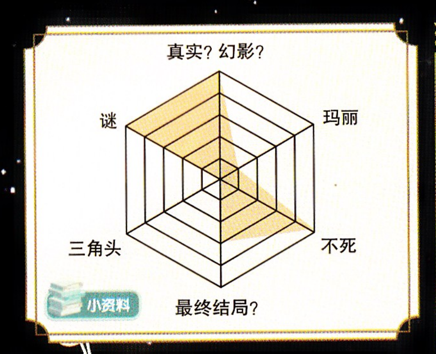


为爱轮回的太母化身

简介

不需多言，在融合科幻与宗教的巨作《异度装甲》厚重的五大章剧本里，虽然玩家开始游戏接触到的剧情是第五章，不过前四章的庞大内容已经通过剧情人物的台词、回想以及背景资料揭示了。故事庞大深邃的剧情，始于拥有无限能量的神秘挖掘物佐哈尔被发现，人们以之为动力源开发了巨大星际间统合兵器迪乌斯。迪乌斯因屡出事故，被人类拆卸甚至炸毁，但依然没有灭亡——它通过太母米安·夏娃诞下了13个最初的孩子：天帝该隐与嘎杰尔法院12人，随后星球诞生出越来越多的人，进化到一定的程度后，可以被迪乌斯回收为复活必须的组件。剧情暗暗切合了宗教主题，但本质是科幻。

不过因为接触者亚伯的存在，太母米安·夏娃分化成为了两个人——为迪乌斯服务的米安，以及母性慈爱的艾蕾海姆。天帝该隐意图杀害亚伯，却杀掉了前来掩护的母亲艾蕾海姆。不久后亚伯也死去，亚伯与艾蕾海姆的记忆与特质通过轮回转世继承了下去。在游戏长达一万年跨度的故事中，每一代艾蕾海姆的外貌姓名都固定不会改变，我们的女主角，正是经过了数次转生的第四代艾蕾海姆。值得一提的是，剧情中的反派认为人类进化的最终方向是合而为一，作为共同体生存。这恰恰是可以打破亚伯与艾蕾海姆在无数次转世轮回中，无法遇到对方的宿命悲剧性的方案。不过连同大部分玩家在内的人类，都无法接受这样的观点，因此悲剧就这样延续下去。



一句话点评

- 牺牲精神
- 慈悲心
- 与艾蕾海姆交往，门槛实在高不见顶，过程也是无比痛苦。人生苦短，放弃为妙。



假如艾莉是个普通女孩子，玩家定然趋之若鹜。她拥有美丽的容姿，是充沛优越感的索拉利斯一等公民，自小享受着母爱，并在父亲的权势作用下一帆风顺的生活成长。很多人无不羡慕的感叹，这就是他们追寻完美的人生了。然而艾莉大概不会这样想，她的一生永远伴随着难以磨灭的前世记忆，记挂着自己的另一半——转世的亚伯。换句话说，她根本不是正常人类，而是心有所属的太古女神……于是看到亚伯——飞的时候，她义无反顾地与原有万人羡慕的生活决裂了……可以说这是一场蓄谋已久的私奔事件，谋划时间甚至超过人类文明持续的时间。这样的爱情，对我们玩家而言，大概已经超出了想象力的极限。除了膜拜，全无一点效仿之意。在战斗方面，艾莉擅长高威力的以太技，不过只能在中前期使用。

对爱的描写，是《异度装甲》中一个深刻的主题。爱的表现方式，浓重也好，清淡也罢，总也震撼不过本作中与艾蕾海姆的数次牺牲伴随的悲恋……亚伯与艾蕾海姆不断轮回转生，即便转生也不能确保每次都赶在恰当的时间，恰当的地点，导致相逢无比苦难。纵然奇迹般相逢了，以伟大慈爱之心的艾蕾海姆，总在危急关头牺牲自我，又撇下亚伯一个人。在游戏末尾，不断轮回转世的飞与艾莉终于同时存活了下来，互诉衷肠，明白了爱不仅要付出，也要接受，这样才能寻找到完整的爱。这样的爱与我们所了解的小情小感，实在是相去甚远，它简直是艰难的事业、灵魂的图腾。



KOS-MOS

姓名	KOS-MOS
登场作品	《异度传说》系列
年龄	18岁（外表年龄）
生日	--
身高	167cm
血型	--
声优	鈴木麻里子



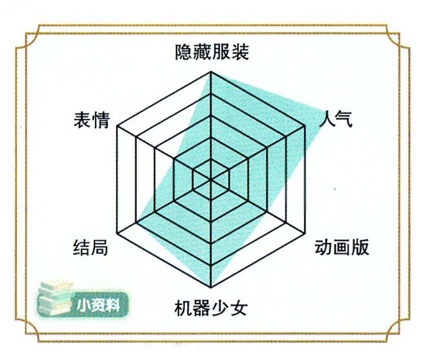
美少女兵器娘的代表

简介

由Monolith Soft制作的游戏《异度传说》三部曲系列中登场的可选用角色之一，设定上是由贝克达公司开发的武装战斗机器人，用以对付格诺西斯，而其全名为Kosmos Obey Strategical Multiple Operation Systems(中译：宇宙秩序维持用多功能战略系统)的简写。

外表看上去是18岁的蓝发红眼少女形象，但本身则是以纯粹的机械部件所构成的全机械体机器人，无条件地保护著卯月紫苑，KOS-MOS的创造者之一。体内有模拟人格作业系统来协助和他人的沟通，存在目的也为了人类而服务，但处理事情是时常以几率判断，逻辑准则思考，以完成任务为优先，在早期曾有为了战斗效率而将维吉尔中尉牺牲的事情发生。而随着游戏剧情的进行，被作为玛丽亚意识觉醒的容器，在融合了T-elos之后，开始拥有自己的独立人格意识。

制作方最初仅仅是作为“需要一名机器人”角色的想法来设计出了这个角色，但发售之后却意外地获得好评，进一步成为之后流行的“机器少女”，“兵器娘”等类似系列的代表形象，也拥有《异度》fans之外的大量单独支持者，在其余游戏中如机战系列也有登场客串。







感想

也许不能和《异度装甲》相提并论，但在很多人心目中，《异度传说》和《异度装甲》两部作品是没有必要分割看待，是继承和补完，也是完善和追加，同样也有很多人喜欢《异度传说》那种为了思考自身而战的剧情，喜欢里面每个人物的一言一行，当然还有堪称异度传说最具代表性的角色之一，KOS-MOS。

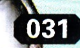
关于这个角色的受欢迎程度，同样看各种同人或者周边就能证明出来，而在游戏里面随着隐藏服装以及各种造型，也让很多对游戏本身兴趣不大的玩家记住了这个角色，而异度传说第二部发售时候附赠的做工低劣的手办更是一度闹出了KOS-MOS邪神这个典故，不过对于贯穿游戏始终的这名机器人少女，在她身上体现出来的还是那个老话题，什么是真正的人格。

机械与人类之间的界限在于何处，从最早的科幻小说起，就不断有作品对这个问题发出探讨，有思考能力，有记忆，然而最重要的人格，或者说灵魂却并非简单的程序所能模拟，KOS-MOS从诞生在那一刻起，是为了使命而存在，在漫长的时间和无限的空间中，机械的存在比人类来的更将坚强，而颇具讽刺意味的是，在与T-elos融合之后，在她的体内反而诞生出了属于自己的独立意识，在结局画面里，残破的KOS-MOS身躯在宇宙中漂浮的场景是很多玩家记忆深刻的一幕，在渺茫的时空中，存在本身就是活着的证明。



一句话点评

- 启蒙我对机器人美少女类型喜爱的始祖角色。
- 在《机战》里面看到时还是觉得十分古怪。
- 坚决不承认动画里的那个是真正的KOS-MOS!









天城雪子
Amagi Yukiko

姓名	天城雪子
登场作品	《女神异闻录4》
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	小清水亚美

弥是珍贵的大和抚子

简介



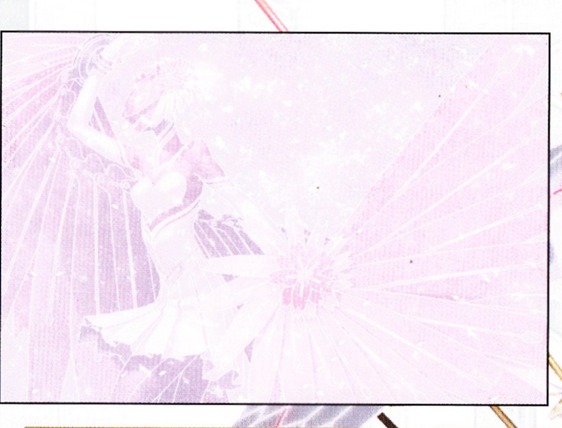
ATLUS制作的游戏《女神转生》系列外传第四部作品《女神异闻录4》中登场的女角色，主角的同学，也是游戏中另一女性角色里中千枝的好友。老字号高级旅馆“天城铺”家的独生女，也是公认的下一任老板娘，目前为了这一目标而在修行之中。

性格上是现在社会里面少见的标准传统日本女性，大和抚子形象，一头长而柔顺的黑发，身穿红色外套和头戴红色发箍，战斗时候的服装颜色也是红色，因为本身那种独特的气质个性，在校内十分受男同学欢迎，头脑聪明，性格沉着冷静，不过在自己信任的好友面前，会表现出天然呆的一面，不自觉的想着自己的事情而笑出来，虽然努力修行，但和千枝一样不擅长料理。

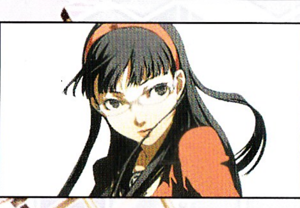
在连续杀人事件中被卷入，从而觉醒Persona，初期的Persona是木花咲耶，战斗使用扇子，能力是火系，后期最终Persona则是天照，在电视世界中创造出童话一样城堡的“雪子公主之城”。 而根据在游戏里面随着和主角关系进展剧情的变化，性格上也会慢慢暴露出细微的转变，在系列作品中也是人气十分高的角色之一。

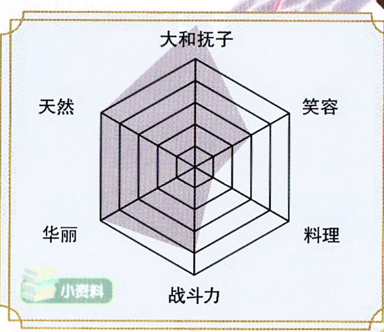










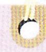


感想

《女神异闻录4》名义上虽然是这个系列的第四部作品，但由于2代和3代都以两部的方式推出，因此算起来实际上已经是第六款作品了，而作为“另类”之名的游戏系列，每一代的《女神异闻录》给人印象深刻的要素都是诡异的剧情分支，独到的世界观以及人与人之间复杂的关系描写等，而《女神异闻录4》的舞台和前作一样，被放到了校园里，原本平静的生活被连续神秘杀人事件所改变，而为了取回日常，以主角为首的一系列人由此展开行动。

而如前面所说，《女神异闻录》系列往往善于对角色之间影响的刻画，作为这代里面最受欢迎的女角色，天城雪子在初登场的时候就是标准的大和抚子，温和聪慧而又有一点天然个性，很容易就把她和3代里面的风花拿来对比——不过风花自始至终是一贯的腼腆害羞，只有性格变得坚强，而雪子在游戏里面细心观察，能够发现不少有趣的细节来刻画她的改变。

从雪子的Persona剧情看来，雪子的内心其实十分渴望交流，而在前期她唯一称得上真心的朋友只有千枝，但两个人在彼此过于接近后又对对方的优点而产生羡慕乃至嫉妒，而雪子救出事件让两人都明白了对方的感受，友情进一步加深，而和主角等人一起的战斗互动里面，雪子能够进一步面对自己性格里面的开放的另一面，也就让她后期能够积极面对各种变故，像走出孤独城堡的公主一样，更加自信而美丽。



一句话点评

- 《P4》不光有传说里面男性的暧昧场面，也有女性百合的情节——雪子和千枝。
- 其实看到小清水亚美配音就能想到她肯定会有强气的一面了。
- 大红的服装本来应该很土气，但在雪子身上就艳而不俗。



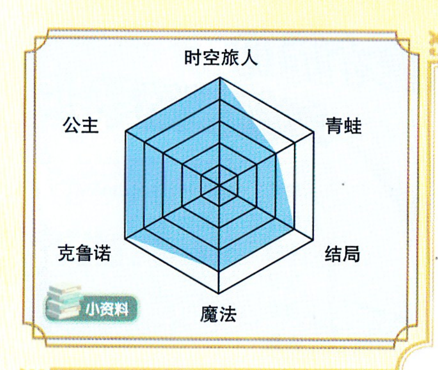
姓名	玛露（マール）
登场作品	《超时空之钥》
年龄	16岁
生日	不明
身高	158cm
血型	不明
声优	—

简介

原Square和Enix携手开发的游戏《超时空之钥》中的女主角，在游戏中故事的开始出现在庆祝王国千年祭典的广场上，因为丢失的项链被主角克鲁诺捡到而此彼此认识，随后在参观克鲁诺好友露卡的新发明物体空间传送器时，玛露在尝试的过程中身上的项链和传送器产生的力场发生了共鸣，消失在扭曲的空间中，随后克鲁诺为了寻找玛露而开始这次漫长的时空之旅。

真实身份是加尔蒂亚王国的公主，全名玛露提雅，顽皮任性但性格善良，对克鲁诺有好感。游戏中职业是僧侣类型，会多种回复技，魔法防御力很高，但攻击力和物理防御力很弱，魔法属性为“水”。

在游戏中被克鲁诺救出后，因为相信克鲁诺而违背父亲的命令和他一起逃亡，从而在各个时空里面展开冒险，对于自己父亲忙于国家政务而忽略母亲，即便在她去世时也没有看顾的事情心怀怨恨，而在游戏结局里面，因为得知了现在的加尔蒂亚王国大臣被魔物控制的事实以及父亲的真心后谅解了父亲，重归于好，在PS结局的新增画面里，有和克鲁诺结婚的场景，在续作里面，有出现过克鲁诺，玛露，露卡三人孩子时候的画面，不过此外没有更多的资料表明之间的联系。



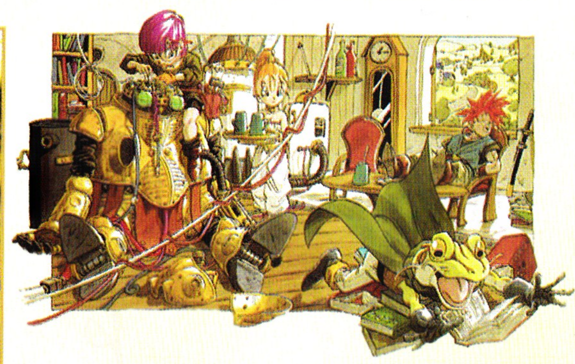
感想

坂口博信的监督、崛井雄二的剧本、鸟山明的人设，曾经的Square和Enix合力制作的游戏，无论是过去还是现在，恐怕都在也不可能有任何一款作品像《超时空之钥》一样汇集了如此豪华的阵容，倾注了三巨头的心血，而最终交出的结果也是令人满意的，《超时空之钥》两周狂卖150万套，画面音乐都达到了当时游戏机机能的极限，被许多玩家评价为SFC时代成就最高的游戏。

如果说有什么遗憾之处，大概就是《超时空之钥》没有像FF或者DQ一样，成为系列化的游戏，续作虽然同样有着一定的关联性，但在原制作阵容不太可能再现的情况下，终究还是无法达到前作一样的高度，对于许多玩家而言，这着实令人遗憾。

而同传统RPG游戏比起来，《超时空之钥》最大特点就在于其大气的想象力，玩家们的冒险不再是从一个大陆到另一个大陆，而是从一个时空到另一个时空，原始时代，古代文明，科幻未来，以及时间的终焉，女主角玛露和克鲁诺两个人一起在不同的时间轴里面一次次改变着历史，来拯救现在王国的命运，而最终他们在自己的时代里找到了两个人的幸福，像最开始玛露所说的那样："只要和克鲁诺两个人在一起，去什么时代也不在乎"，如果以说一起冒险的经历就是最强的羁绊，大概





一句话点评

- 这个系列不可能继续下去是最大的遗憾。
- 其实玛露第一眼给我的感觉就是《龙珠》里面的布尔玛。
- 即使以现在的眼光来看，能够超越《超时空之钥》的游戏也几乎没有！





“零”魔法才能的究级黑魔导士

姓名	安杰拉（Angela）
登场作品	《圣剑传说3》
年龄	19岁
生日	--
身高	--
血型	--
声优	--

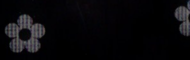
安杰拉 Angela

简介

在玛娜的世界中，魔法王国阿尔特纳是一个处于极北严寒之地的魔法师的国度，虽然终年降雪，但在理之女王瓦尔达的强大魔力下整个王国都始终保持着温暖宜人的气候。19岁的安杰拉是这个魔法王国的公主同时也是第一王位继承人，但身为最强魔导师理之女王唯一的女儿，安杰拉居然毫无魔导才能，至今仍未习得任何魔法。对于魔法王国的王室成员而言，这无疑是一个极大的耻辱，但安杰拉却不以为意，对魔法修习毫无兴趣，仍然保持着其刁蛮任性的典型小公主作风，并不断在城堡中制造恶作剧，负责公主教育工作的大魔导师霍赛与维克塔均为此伤透了脑筋。

但事实上在骄横与任性的背后，安杰拉仅仅是一个渴望得到母亲疼爱，害怕寂寞的小女孩，在城内制造混乱也只是希望藉此得到母亲的关注而已。而作为一国之主的理之女王更注重于维系王室的尊严以及国家的兴衰，对没有才能的安杰拉表现得毫不关心，再加上随着魔力之源的玛娜之力的日益衰弱，女王的魔力已不足以维持王国基本的正常温度。心急如焚的女王此时被龙帝手下的红莲魔导师操纵了心智，完全失去了正气，更在红莲魔导师的怂恿下出兵侵略英雄王理查德的草原王国以保存自己的国家，并打算放出世界各地玛娜之石的能量，打开圣域之门，夺取玛娜之剑，进而成为世界的霸主。对此毫不知情的安杰拉公主在接受女王的传唤兴冲冲地赶到王宫，等待她的却是一个令她目瞪口呆的事实——理之女王为了解放玛娜之石的力量修得禁断的魔法，甚至不惜将亲生女儿安杰拉作为生贽加以牺牲。从满怀着对母爱的希望一下子跌入绝望的深渊，极端的感情激化了秘藏于安杰拉体内的力量，其魔导之力发生了暴走产生的瞬移现象使她捡回了一命。在此之后，安杰拉为了寻求母亲的认可，以成为最强的魔导师获得究级的魔力为目标展开了漫长的旅行……

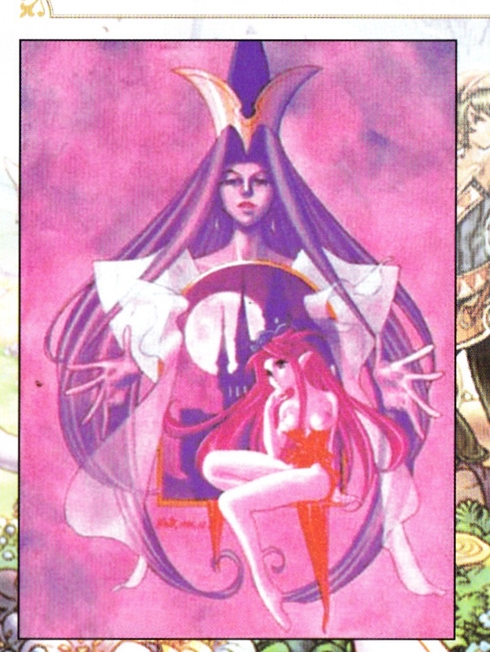


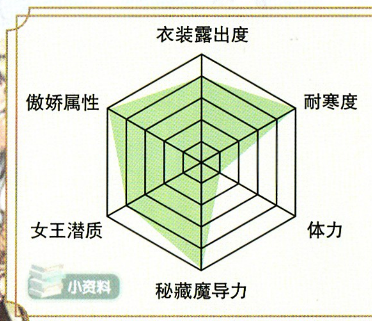




虽然《圣剑传说》系列中最高人气的女性角色很长时间都是由风之王国的莉斯公主所占据，但以当今的萌系标准眼光来判断的话，同时拥有傲娇属性、性感打扮、女王潜质等高得分特质的安杰拉，显然要比正经八百顽固不懂融通的“女版王子复国记”型主人公莉斯更加有可塑性。安杰拉表面上毫无魔法才能但却秘藏着惊人力量的这一设定，令人联想到近年来十分得宠的《零之使魔》，同时安杰拉也拥有着不辜负其19岁的发育完美的熟女身材，虽然是雪国出身但其穿着却是所有角色中暴露度最高的，这种人设在95年当时可谓惊艳，也是绝大多数玩家初玩《圣剑3》会选择安杰拉的原因（SFC画面表现力不足？太小看玩家们的脑内补完能力了吧），而著名插画家结城信辉也坦言自己参与的圣剑系人设其中满意的就是安杰拉。

游戏中的安杰拉，是擅长魔法攻击而体力贫弱的的绝对黑魔型角色，以杖为武器的她可修得除木系与月系以外的全属性上位黑魔法，是队伍中不可或缺的最强魔法攻击输出单位，在玩家中拥有极高的人气度与使用率。此外值得一提的是，在DS上的《圣剑传说HEROES of MANA》中，安杰拉的身世得到了补完，她本是英雄王理查德与理之女王瓦尔达年轻时爱情的结晶，在《圣剑传说》的历史上有着举足轻重的地位哦。





一句话点评

- 要彻底了解傲娇公主的性感，需要强大的脑内补完能力。
- Rune Master最强！
- 安杰拉是英雄王的女儿，她喜欢的迪兰又是英雄王基友的儿子……呃，搞不好这又是一对禁断组合。



姓名	罗丝（Rose）
登场作品	《龙骑士传说》
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	冬马由美

罗丝 Rose

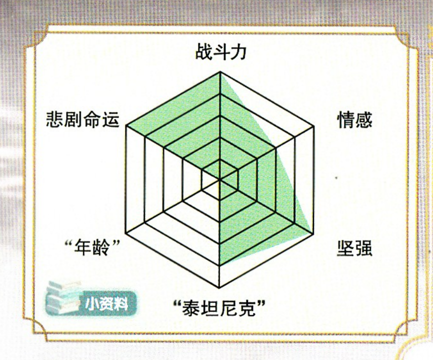
时间长河中的孤独战士

简介

SCEI开发的PS游戏《龙骑士传说》中登场的女角色，在游戏中登场时是充满神秘的女性，在游戏开始与主角达特在森林中相遇并救下他后，因为察觉到达特身上的龙骑士灵魂而决定跟随他一起上路展开冒险，

罗丝真实的身份是一万多年前参加与有翼人之间战争中的七大龙骑士之一，当时和达特的父亲杰克是一对恋人，在那场战争的最后杰克被石化，罗丝成为唯一的幸存者，得知最后的种族破坏神将毁灭世界的真相后甘愿承担起拯救世界的宿命，停止了自身的时间，每隔108年为了阻止破坏神的降生而被迫杀光这一区域内的所有人，从而获得了“黑之魔物”的恐怖称号。而在一万多年后，杰克的石化魔法解除，在以为罗丝死去的情况下他结婚生子，生下了达特。

在和达特一同冒险的途中渐渐对他诞生出新的情感，然而同时也害怕他得知自己就是他所憎恨的“黑之魔物”，而和杰克的再度相遇让她陷入矛盾和痛苦之中，在游戏结局最终决战里选择了同归于尽，结束了自己漫长的旅程和使命。



感想

作为PS末期的游戏，《龙骑士传说》的出现倾注了制作商SCEI的不少心血，单是4CD的超大容量就能看出原本希望这款游戏能如同FF，DQ那样成为一款大作，只可惜事与愿违，仅仅几十万套的惨淡销量让它最终被淹没在历史长河里，成为生不逢时的游戏绝响代表，但金子总会发光，在许多玩家心目中依然记得这个名字，也一直在"最希望出现续作的游戏"投票评选中名列前茅。

《龙骑士传说》的主线其实并不复杂，创造神创造的生命之中，第108个也是最后一个破坏神将毁灭一切而重生，在一万多年的战争中，罗丝是唯一了解真相而幸存下来的人，别无选择的情况下她只有独自背负起这一使命，停止了自身时间，在漫长的岁月里独自阻止破坏神的降生，甚至封印自己的情感变成冷血无情的杀戮黑之魔物。

与达特的相遇，让她在失去杰克后第一次发现感情的动摇，起初，罗丝或许只是在达特身上看到了似曾相识的杰克的影子，但一同经历过众多冒险后她发现已经真正的爱上了达特，而残酷的一个个事实又让她永远没有希望表露出这份情感，黑之魔物的过去让她不敢面对，和杰克曾经的恋情让她无法背叛，而在结局里面，再度失去杰克，达特也有席娜相伴的情况下她别无所恋，只有选择死亡，结束了自己漫长岁月的孤独漂泊，在整个游戏里面罗丝的悲剧命运令人叹息，也让人伤感。





一句话点评

- 游戏里面真正的女主角，也是最悲惨的角色，死亡对她来说是最大的解脱。
- 就算不出续作，至少也以现在的技术做个复刻版也好。
- 看到杰克和罗丝的名字时就笑了，结果还真的有泰坦尼克里面的类似场面。







卡琳·柯尼希
Kallen Koenig

姓名	卡琳·柯尼希（Kallen Koenig）
登场作品	《影之心2》
年龄	25岁
生日	不明
身高	不明
血型	A型
声优	长泽美树



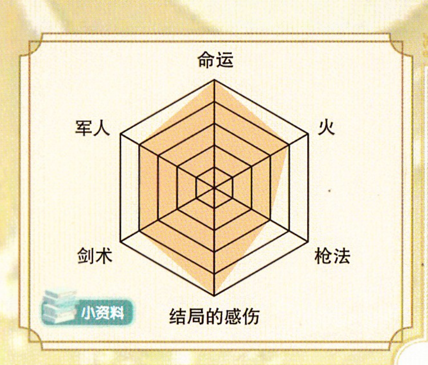
命运播弄下的无助

简介

Aruze公司的RPG游戏《影之心》系列第二部作品《影之心2》中登场的女主角，第一次世界大战中德国的陆军少尉，被称为蔷薇贵族的一族的后裔长女，为了振兴没落一族而加入军队成为军人，一次行动中，在法国多雷米村的教堂内遭遇到魔物袭击，部下几乎全灭的情况下卡琳幸运地得以生还，之后再度开始对魔物的讨伐行动，由此和1代的主角威尔相遇。

因为自小接受严格的贵族教育训练，以及在军队里面养成的习惯，平素里的性格十分坚定果断，遇事冷静思考，但喝醉酒之后性格变化很大，酒品也不是很好，在和威尔一起冒险的过程中渐渐无法掩饰对于这个少年的好感，然而在得知威尔始终无法忘记艾莉丝时，陷入无比的失落之中。

在最终的结局里面，众人都不能回到现实的世界了，他们只能依靠强烈的意念回到自己所期望的世界。而卡琳接受了自己将成为威尔母亲的事实和命运，将威尔送回到他的时代后来到1887年的京都，在那里遇到了威尔的父亲甚八郎，改名为安妮后和甚八郎结婚，将孩子取名为威尔，之后去世，完成了这一命运的轮回之旅。



感想

《影之心2》在《影之心》系列里面被评价为最高的一作，很大程度上就在于其剧情，时而催人泪下，时而令人开怀，而其中的三角关系处理，更是在游戏历史上也足以大书特书的一笔，看似吊儿郎当的威尔从头到尾都只深爱着艾莉丝一个人，而他四处旅行和魔物战斗的唯一目的也仅是让艾莉丝复活，然而这个愿望终究成空，两个人在短暂的相会后还是生死永隔。

而女主角卡琳更是《影之心》系列最成功的女性角色，作为年长的御姐类型，红色的头发看起来总是充满行动力，经过多雷米村庄的事件后毅然退伍，一直伴随在威尔身边，之后在队伍里面也总是担任起保护者和照顾者的角色，而在她发觉自己已经爱上威尔后，所得到的回复却令她心碎，在威尔冒着危险复活艾莉丝的时候她怀着复杂的心情在门外轻轻抽泣，那一幕她的脆弱和无助表现得淋漓尽致。

更残忍的一幕还是在卡琳从藏人母亲那里知道自己是威尔母亲的这一事实，命运的捉弄在这里显得格外残酷，明知道不可能有结果，她还是依然不后悔地付出一切，在结局里面她终于没有改变注定的历史，成为威尔的母亲，以另一种方式爱着这个少年，如同威尔回忆所说的，"为什么母亲将我取名为威尔，她说因为那是她初恋男友的名字。"这句话在通关后回想起来，更加令人伤感。



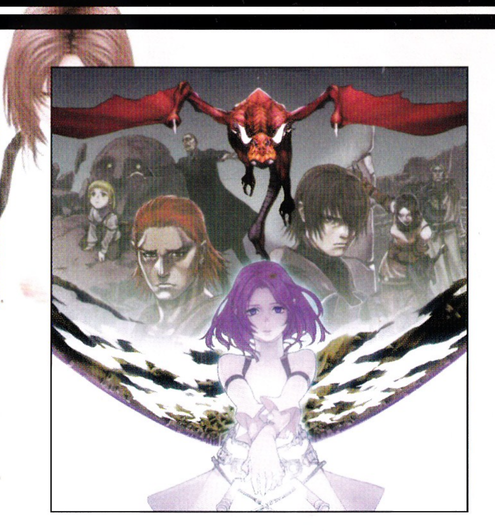




一句话点评

- 心目中最美丽最坚强，也是最执著的女性角色
- 说不出什么感觉，只是觉得这种感情无法形容。
- 看到结局时卡琳和威尔父亲相遇那一幕，我第一次被游戏体现出来的剧情震撼到了。

姓名	芙丽叶（Furiae）
登场作品	《龙背上的骑兵》
年龄	19岁
生日	--
身高	--
血型	B型
声优	初音映莉子





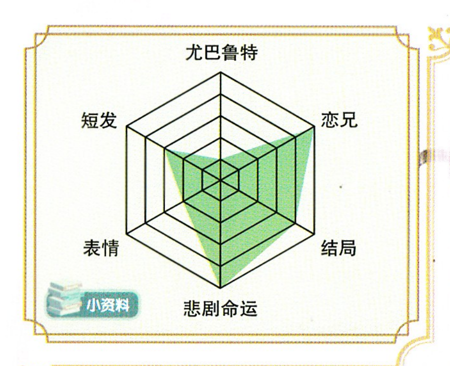
悲哀的凡人 孤独的女神

简介

Square-Enix发售的动作游戏“《龙背上的骑兵》系列”初代中的女主角，主角凯姆的妹妹，亡国公主，和未婚夫尤巴鲁特三个人本来是童年时一起玩耍的同伴，但在14岁那一年，凯姆和芙丽叶的父母国王王后被暗杀身亡，凯姆为了复仇离开国家成为流浪佣兵，而此时的芙丽叶也由于前任女神阿亚拉的突然死亡而被选为新一代维持世界封印的女神，从此被送往神殿，过着与世隔绝的生活。

性格原本天真活泼，自由开朗，喜欢尤巴鲁特的歌声，但成为女神之后，五年多的时间里封闭了一切感情，在王国被帝国攻陷之后由尤巴鲁特带着她逃亡，中途和凯姆再度相遇。

名字来自复仇女神芙蕾雅，内心深处喜欢着兄长凯姆，不是作为亲人，而是作为爱人，然而那种不被允许的恋情始终不可能有结果，在游戏后期被天使教会主教玛娜揭露这个秘密后，看到凯姆逃避漠视的眼光后感到绝望和痛苦而自杀身亡，导致尤巴鲁特的崩溃，在游戏的结局之一，遗骸被放入再生之卵的芙丽叶化身成为人类之敌，为整个世界带来毁灭。



感想

作为一款动作游戏，初代的《龙背上的骑兵》在系统上并没有太多出奇之处，为人称道还是在于剧情方面，和一般游戏里面的开放式结局比起来，《龙背上的骑兵》虽然也有五个结局，但除了第五个算是恶搞结局外，其余都可以算是悲剧，某种程度上而言，里面的人物从登场开始，他们的性格和命运就注定了这种结果。

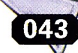
凯姆，芙丽叶和尤巴鲁特之间的三角关系，构成了故事最大的悲剧冲突来源，原本是童年一起玩耍的同伴，但从凯姆和芙丽叶父母身亡开始，一切发生了天翻地覆的变化，三个人的关系开始产生隔阂，凯姆一心的复仇令他忘记了一切，而芙丽叶也渐渐无法掩饰自己内心对于兄长的爱慕，尤巴鲁特喜欢芙丽叶却无法得到回报，被选为封印女神的芙丽叶更是从此走上不归之路。

最终，谁也没有得到拯救，芙丽叶了解凯姆对于自己没有妹妹之外的情感，陷入绝望后自杀，尤巴鲁特为了芙丽叶堕落，却丧失了芙丽叶唯一喜欢他的歌声，只有孤独的凯姆最后承担世界的一切终局，游戏中不断强调成为契约者所付出的代价，对于芙丽叶而言，她的代价却是如此沉重，甚至在死前想要听到兄长安慰话语这个小小的愿望都无法实现。



一句话点评

- 那个凯姆最后掉到日本（似乎是）的结局让我无言以对……
- 最可怜的女角色，结局里面死后还不得安宁。
- 里面的每个角色都是极度扭曲后的性格，还包括人和龙（？）之间的关系。





玛娜 Mana

姓名	玛娜（Mana）
登场作品	《龙背上的骑兵》系列
年龄	24岁（初代中6岁）
生日	--
身高	--
血型	--
声优	山下夏生、乡里大辅/2作：小雪





被神遗弃赎罪的少女

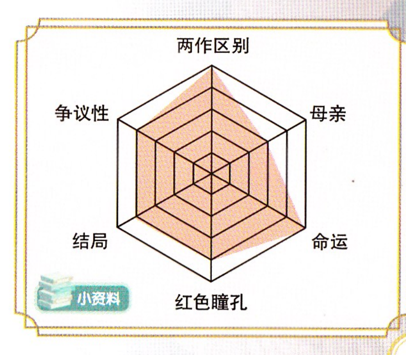
简介

Square-Enix发售的动作游戏“《龙背上的骑兵》系列”续作中的女主角，在初代中以6岁小女孩的身份登场，和哥哥塞雷是双胞胎，因为出生时的预言命运遭受遗弃而憎恨身边一切，渴望从神那里得到感情而被利用，刺激芙丽叶身死，迷惑尤巴鲁特崩溃，造成凯姆等人的一系列悲剧命运，破坏封印导致世界陷入混乱灭亡的边缘。

在续作中，继承了前作分支剧情之一，凯姆没有杀死玛娜，而是带着她一同流浪而赎罪。而从凯姆身边逃走后，失去记忆的玛娜目睹了世界各处的痛苦和灾难而成长，决心用自己的手去破坏各地的封印来拯救人民，并因此被称为“圣女”，但她并不知道，这一切反而会重蹈18年前的覆辙，促使世界崩坏。

在旅行的途中，她和续作主角封印骑士团成员诺威相遇，最初原本打算追捕她的诺威因为玛娜的话语和想法产生迷惑，反而不知不觉间跟随她一起行动，在途中和凯姆重逢后，了解到自己所做一切的错误，回复记忆重新陷入18年前的崩溃场景，从而再度被神占据身体，但最终玛娜在诺威的呼唤下回复自我，帮助诺威战胜雷格纳，重新取回世界的和平，而在二周目通关后，也有诺威为了守护龙族而杀死玛娜的结局。



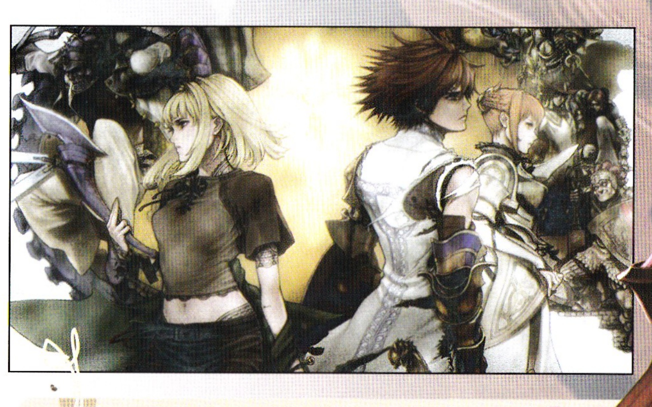


感想

《龙背上的骑兵2》作为续作，在动作系统和关卡设计上自然是大幅度强化，而更重要的一点，或许是前作的剧情太过灰暗，这一代里面虽然依然有着宿命这个话题存在，但整体上那种沉重感少了不少，结局也多数是通关努力而改变了命运，还有前作难以想象的大团圆结局。

而作为贯穿两代剧情，也是变化最大的女主角玛娜，在续作里面出场时候就是完全不同的形象，从原本的小女孩变成了美丽的青年女性不说，更是被人们称为“圣女”，这难免令玩过初代的玩家跌破眼镜，要知道前代里面几乎主要角色的悲剧都是借玛娜之口而造成，以那种看似无邪的面容冷酷地漠视一切生命，甚至连自己兄长都舍弃，初代里面如果问玩家最讨厌的角色，那么玛娜绝对当仁不让。

而续作里面，制作方给玩家们展现了玛娜的另一面，也就是如果玛娜没有被出生时而舍弃，在家人爱护下成长后的样子，这种漂白的手法见仁见智，一部分玩家玩过后理解了玛娜的行为，认同了她在续作里面为自己的赎罪，但也有一部分玩家玩过后更加讨厌她，尤其是她的行为差一点再度引起世界崩坏，所以游戏2周目也体贴地提供了另一个结局，也为喜好大团圆的玩家提供了3周目，这大概算是一种妥协，只能说如果喜欢上一个角色，那么也就有理由接受她的一切，原谅她而希望她得到幸福。



一句话点评

- 对她的印象停留在初代，所以根本不想讨论续作里面的表现。
- 女大十八变的最典型例子，十八年后变成美女。
- 把两作里面的玛娜看成不同角色比较好，各有所爱。



萨姆斯·阿兰
Samus Aran

姓名	萨姆斯·阿兰（Samus Aran）
登场作品	《银河战士》系列
年龄	不明
生日	不明
身高	190cm以上（装备时）
血型	不明
声优	—

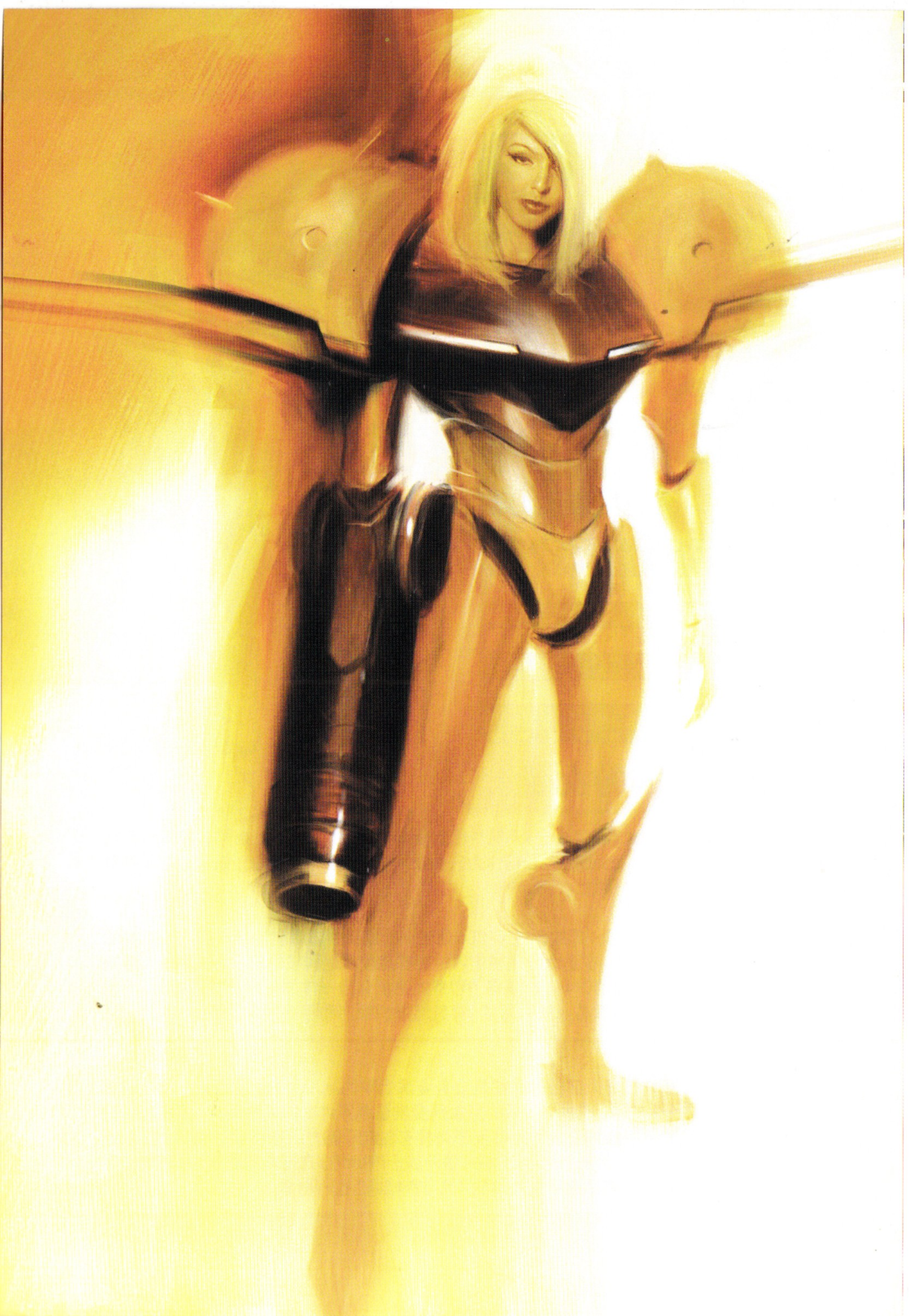
银河中永远的女战士

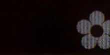
简介

任天堂射击游戏《银河战士》系列中固定登场的女主角，原本是银河联邦警察在行星ZEBES的特派员，之后脱离，目前作为赏金猎人单独活跃在行星上，被称为宇宙中最强的赏金猎人萨姆丝·阿兰。

萨姆丝原本和父母一起生活在K-2L，但在一次遭受宇宙海盗的袭击后，只有3岁的萨姆斯一个人幸存下来，在这之后她被宇宙中拥有高度发达科技的超古老文明鸟人族抚养长大，移植了鸟人族的DNA，也获得了和身体完全合为一体的特制能量装甲，从而成为强大的战士，之后按照鸟人族的愿望，背负起维护银河和平守护者的使命，从此开始了一次又一次的战斗。

在游戏中最初出场大部分时间都是全身金属装甲的冰冷外表，所以第一次出现真面目后的反差令人吃惊，脱去装甲后的形象是金发蓝色紧身衣的成熟美女，而装备装甲后甚至可以借助装甲的神奇能力能够变形为具有自走行能力的球体通过特殊地形，这也是《银河战士》系列最出名的能力，在《银河战士PRIME》三部曲的剧情中，还将出现Metroid Prime借萨姆斯的装甲重生后的“黑暗萨姆斯”这一形象。





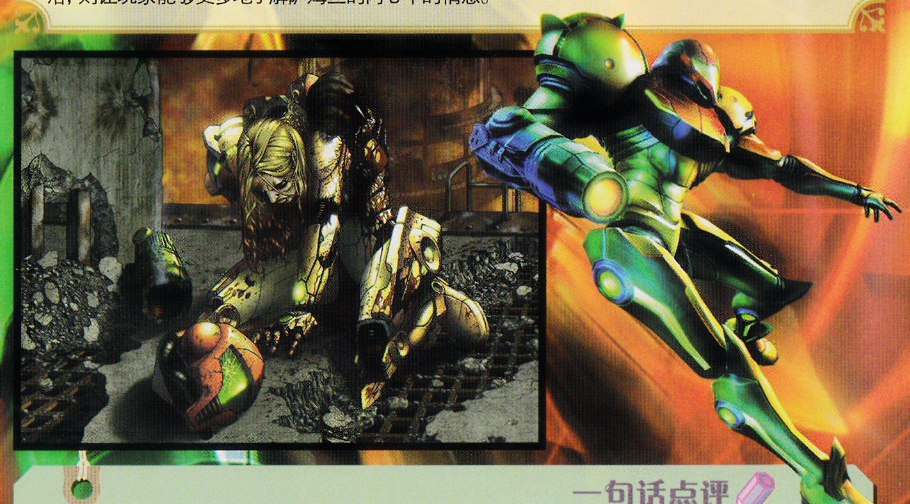




同样作为任天堂的知名游戏系列，《银河战士》的历史依然悠久，不过却远不及《马里奥》，《塞尔达》等系列那样闻名，很多玩家虽然之前可能在同人图片里，在游戏海报上，或者是在cosplay展会上就看到过女战士萨姆斯的形象，但却是从《银河战士·融合》甚至《银河战士PRIME》的故事后才开始接触这款游戏，而不论哪个版本里面，萨姆斯强大的火力装备，矫健的身手和第一次展现面目时的强烈反差效果都是不变的。

作为冒险游戏的女主角，萨姆斯同样有着和诸多同类女性角色一样坚强的部分，挑战各种敌人，突破各种机关，消灭一个又一个的BOSS，在限时爆炸前逃离都是每一代里面萨姆斯面对的种种困难，而最终她都能战胜这些而获得胜利，即便在失去装甲，自身感染，性命陷入危机的时候也没有放弃，哪怕是面对最危险的敌人黑暗萨姆斯。

作为战士之外的萨姆斯有着更多的故事可以去想象探讨，而在不同游戏里面我们也能看到萨姆斯各种过去，比如在《银河战士 零点任务》里面讲述萨姆斯的初次行动，而在《银河战士·融合》中首次出现的亚当这个名字，被萨姆斯用来称呼飞船上的电脑，在游戏中萨姆丝说曾经是她在银河联邦中很要好的一个同事，在某次事故中为了保护萨姆丝而牺牲，而同样出现的大段的萨姆丝内心独白段落，则让玩家能够更多地了解萨姆丝的内心中的情感。



一句话点评

- 我确实玩过最初FC上的第一代，但我完全无法把那个机器人和金发美女联系到一起。
- 每一代的萨姆斯都要找一个合适的理由解释她为什么从头开始收集装备……
- 紧身衣没有关系，但为什么非要是蓝色！

姓名	劳拉·克劳馥（Lara Croft）
登场作品	《古墓丽影》系列
年龄	—
生日	1968年2月14日
身高	5呎9吋（175cm）
血型	AB型（RH阴性）
声优	Shelley Blond （1996） Judith Gibbins（1997-1998） Jonell Elliott（1999-2003） Keeley Hawes（2006年至今）



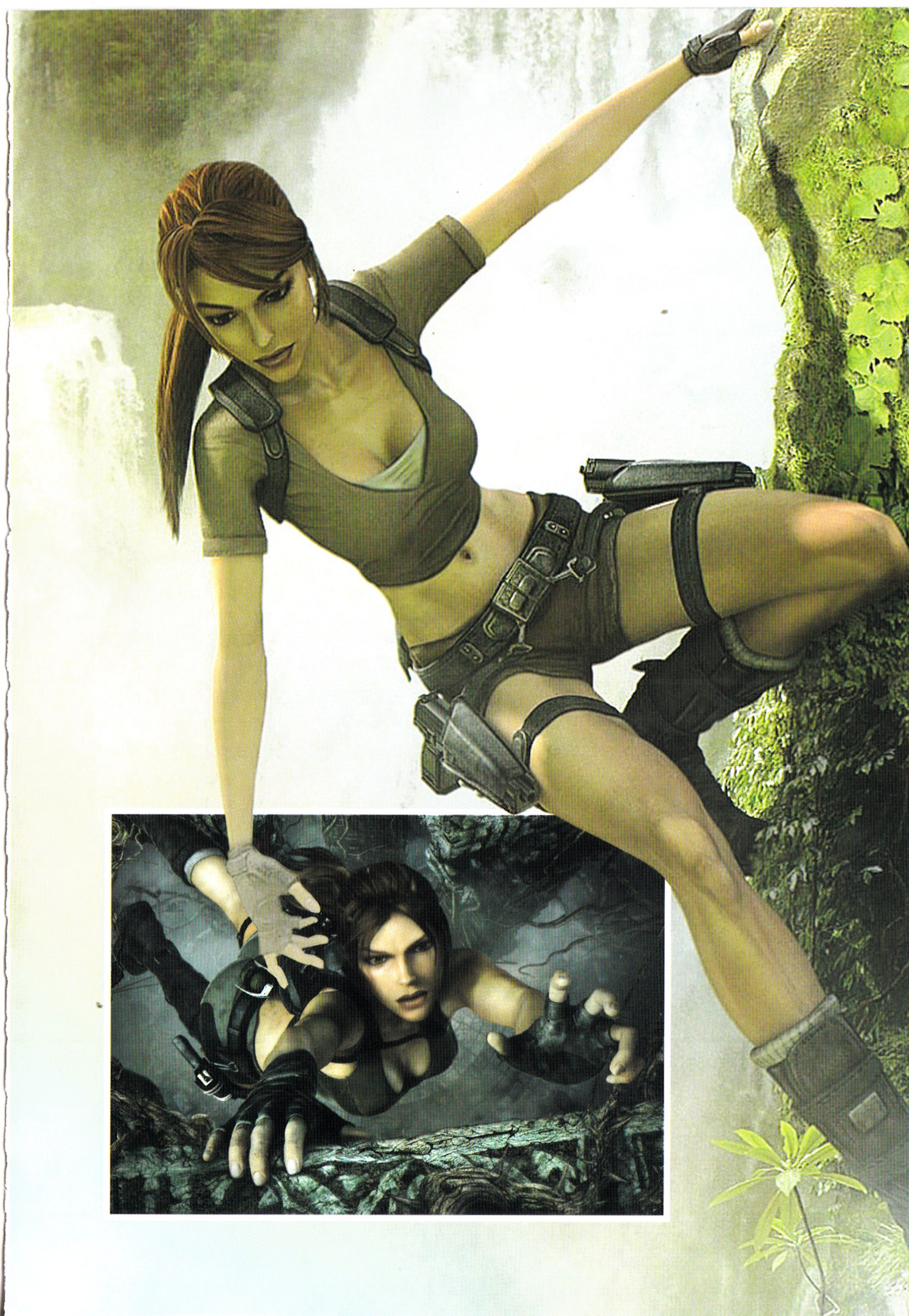
劳拉·克劳馥 Lara Croft

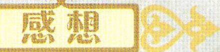
简介

Eidos公司著名动作冒险类游戏《古墓丽影》系列中的女主人公，是一名探索远古宝藏的女探险家、女考古学家，活跃于世界各地，从埃及到刚果，从热带雨林到干旱沙漠。各种神秘事件围绕在她的周围，不断传出令世界震惊的发现。

游戏中的劳拉身材性感，身手矫健，出身于英国的克劳馥家族，父亲则是著名的贵族考古学家，劳拉9岁那年时经历了一次空难，她所乘坐的飞机在飞越喜马拉雅山时坠毁，母亲身亡，而幸运生存的劳拉在此时表现出了惊人的意志，年幼的她用10天时间独自徒步穿越了山区来到城市求生，在那之后，被父亲严格监护下而长大，18岁时父亲去世，劳拉经过一番斗争后继承了克劳馥家族的遗产以及伯爵头衔。从那时起，她的名字就与16处世界重大考古发现紧密相连，至今已经是全球闻名的人物，围绕她身边有着许多争议，也有着许多谜团。

作为虚拟人物形象，诞生已经有十年以上的历史，而随着各种平台上游戏的推广，电影版的播出，以及作为卖点，每一代的游戏推出前都会选择一名现实的女明星作为劳拉代言人，让劳拉这名游戏角色取得了前所未有的成功，深入人心，2006年，劳拉以“历史上最成功的电子游戏女主角”的身份被载入吉尼斯世界纪录。吉尼斯对劳拉的评价是，她已经超越了游戏本身而成为大众流行文化的一部分。



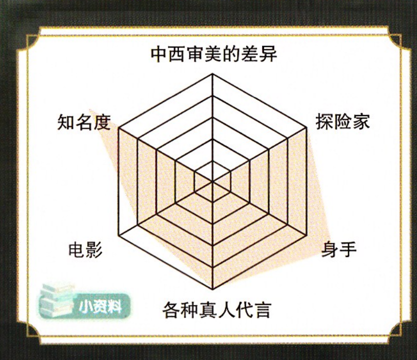


感想

1996年，《古墓丽影》初代由当时已经赢得了欧洲年度游戏奖的制作小组Core Design开发，而当时的设计师，后来被称为劳拉之父的Toby Gard厌倦了射击动作游戏里面固定硬汉男主角形象，提出了设计一名坚强大胆，而且符合传统审美观的女性冒险英雄形象——事后证明，他的审美观肯定指的是西方式的——很多人恐怕迄今也还记得初代里面局限的3D技术下劳拉的画面。

总而言之，劳拉这个角色就在这样的创意下诞生，而且取得了前所未有的成功，《古墓丽影》的游戏从当时来看在各方面都是一个突破，尤其是对动作的设计，各种复杂而帅气的电影版的特技镜头都能在劳拉身上实现，关卡的难度更是让通关变得极富考验性，无论是在电脑上还是家用游戏机上，销量都是惊人的，也让《古墓丽影》这个系列得以继续延续下去，成为游戏殿堂里面的不朽名字。

十年时间匆匆而过，游戏换了数代，劳拉的形象也从开始时的简陋变得更加迷人，代言明星更是接二连三，在许多玩家的心中这名有着贵族风范的女冒险家已经成为心中的固定偶像，从这点来说，劳拉的成功不但来自游戏本身，更是公司在各方面的全方位造势，也是游戏文化的上佳体现，当一名角色在玩家心目中具有足够的生命力时，她的存在就不再局限于游戏这个单纯的层次中。



一句话点评

- 西方审美观和东方审美观的差异，在她身上就是最好的例子。
- 每次出手都好似一连串特技动作，看着心惊肉跳。
- 外国人cos起来最容易的角色，甚至都不需要化装。





从绝境中 战胜自己而成长



姓名	克莱尔·雷德菲尔德
登场作品	《生化危机》系列
年龄	19岁（登场时）
生日	不明
身高	169cm
血型	O型
声优	Alyson Court

克莱尔·雷德菲尔德
Claire Redfield

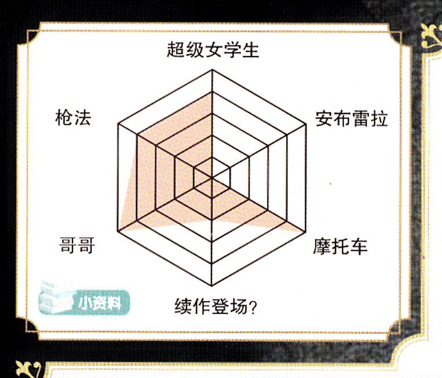
简介

初代中登场的市警特殊部队S.T.A.R.S中克里斯的妹妹，在游戏二代里面作为女主角初次登场，为了寻找哥哥下落而来到当时已经被丧尸占领的浣熊市，被男主角里昂所救之后两个人分头行动，在结局中各自逃出城市，在《代号维罗尼卡》的故事剧情中，克莱尔继续寻找哥哥而潜入安布雷拉巴黎支部，发现后被逮捕送到洛克福德岛监狱，在监狱中和少年史蒂夫一同行动，最终见到了哥哥克里斯，从南极驾驶战斗机逃脱。在电影版的剧情中，7年后在非政府组织下工作，负责救助被恐怖活动散发病毒感染的民众，由此和里昂再度相遇。

个性坚强好胜，比一般的同龄男性更加富有活力，对自己的哥哥十分尊敬而自豪，在克里斯平时的指导下，虽然没有正式接受过训练，但依然能够熟练的使用各种枪械和交通工具，也因此在生化系列的各种突发事故里面，都能够冷静地寻找求生之路。

最初设计造型是浣熊市的摩托车手，之后虽然被废弃，但登场时的皮衣马甲驾驶摩托车的造型依然保留下来，并且成为其招牌标志，在《维罗尼卡》再度出现时虽然仅过了三个月，但设计形象上已经成熟很多，目前在新作中再度登场的呼声很高。

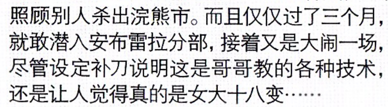

Carnegie Love



感想

《生化危机》系列诞生迄今也有10年以上的历史，大大小小的复刻版无数，马上《生化危机5》也要和玩家们见面，而系列的主旨也早就从“恐怖逃脱”变成了“疯狂杀戮”，而综合来看，在玩家心目中综合评价最高的往往还是正统系列的第二作，无论从剧情上还是系统上都很好的复合了“生化危机”四个字的要旨，双主角同时进行的故事流程系统在当时更是别开生面，男主角里昂和影子女主角艾达间的故事吸引了一批玩家，而女主角克莱尔的潇洒身姿则吸引了另一批。

说起“《生化》系列”的主角们，有警察有佣兵有特别小队成员，因此遇上这种突发事故冷静处理也算合理，只有克莱尔原本一个学生，在起初慌乱片刻被里昂所救之后马上大显神威，一路照顾别人杀出浣熊市。而且仅仅过了三个月，就敢潜入安布雷拉分部，接着又是大闹一场，尽管设定补刀说明这是哥哥教的各种技术，还是让人觉得真的是女大十八变……

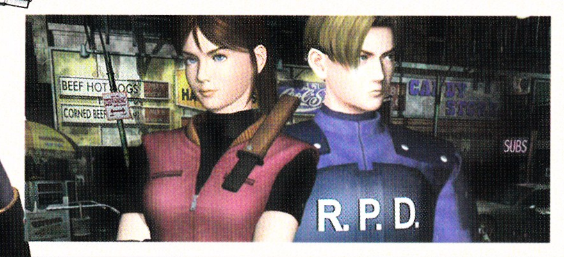




虽然玩家的呼声颇高，但本着角色平衡的原则，CAPCOM竭力让各代主角重新登场的机会相等，而这样算起来，已经两度出场的克莱尔要想等到第三次走上正传舞台，大概还要一段时间，届时不知道生化又已经演变成怎样的故事，克莱尔又会在怎样的舞台上大显身手。

一句话点评

- 和里昂之间没有更多的故事有点可惜。
- 其实克莱尔才是S.T.A.R.S的正选，她哥哥是替补她去的吧。
- 少数我认同电影版里面的形象。









姓名	吉尔·瓦伦蒂安(Jill Valentine)
登场作品	《生化危机》系列
年龄	23岁（登场时）
生日	不明
身高	166cm
血型	B型
声优	Sienna Guillory

吉尔·瓦伦蒂安 Jill Valentine

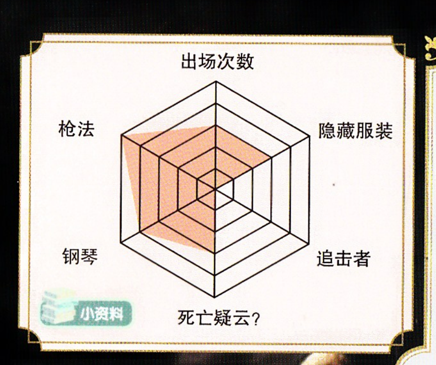
冷静慎细的执行者

简介

浣熊市警察特殊部队S.T.A.R.S中的一员，主要担任后方支援工作，为人爽朗而且具有很强的正义感，在加入S.T.A.R.S之前，吉尔曾经完成在美国陆军三角洲的拆弹训练课程，并以非常优越的成绩通过。习惯使用自己调较过的手枪作战，但对各种武器也能够熟练使用，手指异常灵巧，能够用各种简易工具完成从开锁到拆弹一系列技术工作，擅长钢琴，此外化学知识也十分丰富。

在《生化危机》初代的洋馆病毒泄露事件之后，开始对安布雷拉公司进行调查，随后被安布雷拉公司派出的生物武器追踪者所追杀，在逃亡过程中结识卡罗斯等同伴，中途一度被T病毒所感染，卡罗斯取得解药后恢复过来，最终抢在导弹发射之前击倒追击者，和卡罗斯等人坐直升飞机逃离浣熊市，之后没有明确说明，但应该继续针对安布雷拉公司的一系列活动进行追查。

在最新的《生化危机5》放出的预告片段影像中，有出现写有吉尔名字的墓碑画面，以及貌似吉尔的面具女子等画面，不过并没有就此给出进一步的详细情报，一切答案只能在游戏发售后得到。



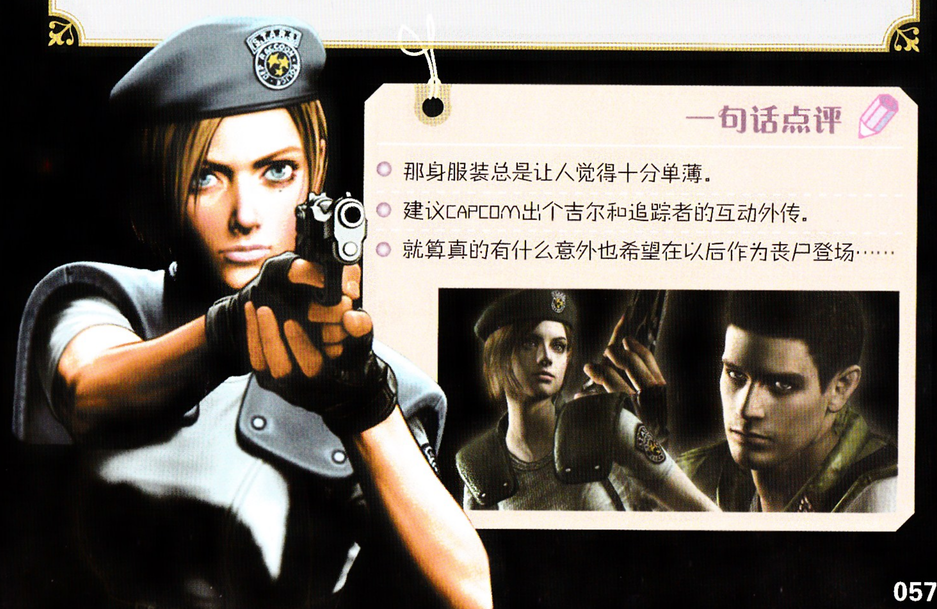


作为《生化危机》系列元老级别的人物，不少玩家对吉尔的感情格外深厚，单是为了那几套隐藏服装一次次地挑战高难度通关所花的时间就可见一斑，所以当最新作《生化危机5》的预告情报陆续传出时，玩家们的心情当真是半喜半忧，喜的是可能再看到吉尔出场和克里斯并肩作战，忧的自然是预告画面中那些暗示，让人担心吉尔是否的会在这一作中离我们而去。

当然现在讨论发售时间未定的《生化危机5》还有些为时过早，而在宣传片上做手脚，放烟雾则是厂商们拿手好戏，相信CAPCOM也不会轻易放弃一个人气角色，毕竟主角们打杀这么多年，什么样的危机都见过了，要担心的反而是僵尸们才对。

在生化系列的女角色中，吉尔令玩家记忆深刻的是她的冷静细腻，和克莱尔那种拼劲十足的精神不同，如果初代的吉尔尚且还显得有些紧张，那么在3代里面对整个游戏中都紧追不舍的追踪者，在不可能击溃它的前提下依然冷静寻找着取胜之道正是吉尔自身的魅力。而作为最早接触到安布雷拉公司秘密的人选，在多数时候是她的努力收集到安布雷拉相关的许多不法证据，相信在《生化危机5》里面，玩家们就能看到吉尔多年来努力的成就，也许正是她的活动，能够为这一场没完没了的病毒散播之旅画下一个句





一句话点评

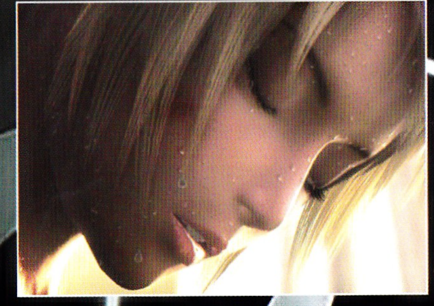
- 那身服装总是让人觉得十分单薄。
- 建议CAPCOM出个吉尔和追踪者的互动外传。
- 就算真的有什么意外也希望在以后作为丧尸登场……



阿娅·布瑞娅

AYA Brea

姓名	阿娅·布瑞娅
登场作品	《寄生前夜》系列
年龄	25岁（登场时）
生日	不明
身高	160cm
血型	不明
声优	—



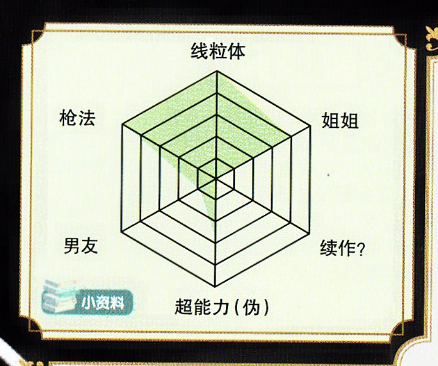
游走于线粒体与人类边缘

简介

于原Square公司改编日本作家濑名秀明小说的同名游戏《寄生前夜》系列中登场的女主角，是纽约市警察局第17分局的新人刑警。在圣诞前夜歌剧院的大面积人体起火事件后，被卷入到线粒体危机之中，在2代的故事后，离开警局加入了对NMC特别处理部门M.I.S.T（对线粒体调查镇压部队），对外身份则是FBI探员。

游戏中设定有一名不明的男友，姐姐玛雅·布瑞娅是最初的线粒体生命寄生者，在她车祸死亡后，其肾脏和眼角膜分别被移植给女演员梅丽莎和妹妹玛雅，从而使得后者能够对抗前者的线粒体生命完成版，在1代真正的结局中，阿娅面对姐姐玛雅的召唤，最终战胜了自我，控制住体内的线粒体生命，成为人类和线粒体共存的唯一希望，2代中甚至能够操纵线粒体利用其能量，但也随时面对体内线粒体暴走的危险可能性。

虽然警察的资历尚浅，但性格方面的冷静和娴熟的枪法弥补了经验的不足，在和线粒体生命夏娃接触后，一度感到困





“线粒体不会灭亡，它将与我一同生活下去”，看到这句话时，不少玩家想来都有一种说不出的味道，1998年登场的《寄生前夜》起初在各方面都看似一款小品，游戏流程简短，活动场景有限，人物更是屈指可数，然而就是其中蕴含着的科幻色彩加上故事的紧张刺激，迄今在很多人的心目中，这款游戏都是他们的最爱。

在整个《寄生前夜》的故事中，阿娅面对的都是线粒体生命，一个潜伏千万年，和人类共生的诡异幽灵，而另一方面，她还要面对自己曾经挚爱的姐姐的幻影，游戏中的对手有着各式各样的怪物，而阿娅完全凭借自己的勇气和智慧与其对抗，特别在结局最后，面对不可战胜的钱粒体终极生命，唯有脱逃的那种紧张感，正是《寄生前夜》能够在同类游戏里面被人所记住的氛围营造手法，阿娅这个人物也由此和克莱尔，吉尔等人齐名，把自己名字写在那个时代恐怖冒险游戏里面巾帼不让须眉的名单上。

正因如此，改变了风格的《寄生前夜2》没能再现前作的辉煌，留给人们印象大概也只有那几段精心制作的阿娅CG镜头，十年的时间过去，正当人们以为《寄生前夜》从此成为游戏历史上的一个名词之际，阿娅又回来了，虽然不清楚这次的续作表现如何，但对很多人而言，只要能在新时代的主机上看到那个金发女警的飒爽身姿，已经足够了。







一句话点评

- 为了看到真正结局，我打穿了那没完没了的77层大厦。
- 1代是横空出世，2代是狗尾续貂，3代……希望是涅磐重生。
- 等待了十年的续作，就为了再看到我心目中的AYA







简介

《潜龙谍影3 食蛇者》中登场的重要角色，也是影响整个系列历史的重要人物，1922年出生，之后接受特种部队训练，在1942年成立眼镜蛇部队并担任最初领导人，在二战中发挥重要功绩而获得“特殊部队之母”、“战士”等称号，和The Sorrow在1944年生下一个孩子，就是后来系列中的左轮山猫，在二战结束后解散眼镜蛇部队，参加多次绝密任务后下落不明。

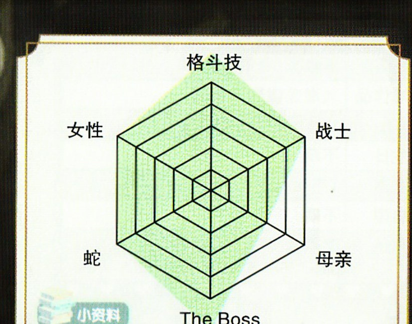
在《食蛇者》的故事里面，失踪5年后再度登场，表面上作为背叛者流亡到苏联，实际上是担任绝密卧底窃取对方有关Metal Gear的资料，但由于小型核弹的擅自发射，The Boss被美国政府方面放弃，从而必须作为叛徒而牺牲，在故事的结局中，她死在自己亦徒亦友的学生Naked Snake，后来的Big Boss枪下，死前将一切计划真相告知Big Boss。而在她死后，名誉依然不能得到洗刷，作为叛徒被唾弃，遗体也不能在国家公墓下葬，只有Big Boss在墓前放置的花丛作为吊唁。

设定上形象是参照电影明星夏洛特·兰普林，性格上作为标准的战士，The Boss没有任何瑕疵，对于Big Boss而言，The Boss是教导他一切的教官和精神上的导师，正因为The Boss为国家的付出和得到的回报，令Big Boss感到被祖国所背叛的战士的悲哀，为他策划后来故事中一系列的叛乱埋下伏笔。

姓名	The Boss（本名不明）
登场作品	《潜龙谍影》系列
年龄	42岁（3作中）
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	井上喜久子(日)/Lori Alan(英)

The Boss

生于战场，死于战场



感想

"我养育了你，我也深爱着你。我给你武器，教你战斗的本领，赋于你知识。我已经没有什么能给你了。现在你能亲手从我这里拿走的只有我的生命。一个可以生存，一个必须死去，没有胜利，也没有失败。活下来的那个一定要继续战斗下去。这是我们宿命，无论是谁继承了Boss的称号，都将去面对那场永无止境的战争。"

大概所有的玩家面对这一幕时，都无法不为这段台词所动容，都说战争让女人走开，然后在《潜龙谍影》系列的故事中，The Boss才是最优秀的士兵，她忠诚于国家，坚守信念，放弃了一切，最终却只能得到背叛和诬蔑，在她身上体现得正是战士们的悲剧宿命，世界永远在少数人手中起舞，即便是Snake一次次的阻止危机，最终还是不得不最后埋葬自己，终止一切。

唯一也许曾经理解The Boss的人只有Big Boss，如同Eva最后的述说一样："她希望你能把她当作一个女人而不是战士，永远的留在你的记忆中"，和那些标榜拯救世界的政客相比，只有The Boss有资格称得上爱国者，然而比起着一切，她也许真正想要的是她的丈夫，她的孩子，她身为女性的幸福。

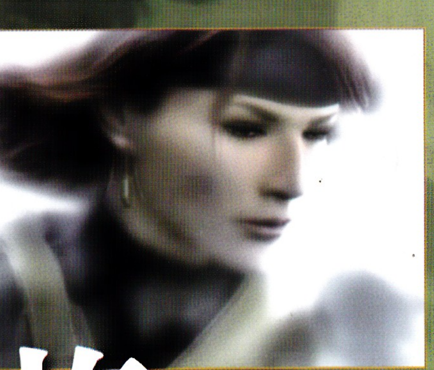


The Boss

一句话点评

- 真正的女性，真正的战士，真正的爱国者！
- 玩到游戏中那一幕，我迟迟不肯扣下扳机。
- 拆枪的速度实在是太快了。





姓名	梅丽尔·希尔弗伯
登场作品	《潜龙谍影》系列
年龄	19岁（最初登场时）
生日	不明
身高	175cm
血型	不明
声优	寺赖今日子（日语版） Debi Mae West（英语版）

梅丽尔·希尔弗伯
Meryl Silverburgh



简介

《潜龙谍影》系列中登场的角色，影子摩西演习部队的成员，罗伊·坎贝尔上校名义上的侄女，实际上是女儿。出生于军人世家，年幼时父亲在海湾战争中阵亡。梅丽尔从小立志成为军人，尤其对传说中的英雄斯内克十分景仰。

在初代中猎狐犬部队叛乱事件爆发前被紧急抽调进新生代特种部队作为人员补充，在叛乱后不愿加入叛军而被囚禁，和阿姆斯军工的总裁肯尼思·贝克关押在一起而从他手里拿到了PAL卡，随后打倒了看守的警卫强尼逃出化装成敌军士兵，从而和潜入的斯内克相遇而一同行动，中途一度被精神拷问专家意念螳螂控制，随后在和狙击雪狼的战斗中受伤被抓获，在最后斯内克与利奎德决战时成为人质，在官方正式结局里，两个人一同逃出后共同在阿拉斯加生活了一段时间，之后分开。

在4代剧情中重新以主要角色登场，身份是美国陆军cid的pmc内部监察机关所属的特种部队队长，已经从初代里面的新手成长为可以独当一面的战士，与之前接触过的强尼·佐佐木重逢并且并肩作战，并在最后结婚，在婚礼上终于亲口承认坎贝尔为自己的父亲。

从战场上成长而归来



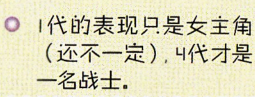
感想

《潜龙谍影4》的发售为这个系列终于画下了一个句号——当然在如今的游戏界，任何话也都不能说死，不过从剧情而言，作为系列最后一款作品，的确已经将所有人物的命运给了一个终结，斯内克和BIG BOSS，雷电，左轮山猫等这些贯穿系列的名字也一一成为历史，一同伴随他们走过十年时间的玩家看到结局画面时的感受，想必是五味杂陈。



而在这当中，恐怕要属梅丽尔的转变最为令人惊讶，初代登场时的梅丽尔虽然性格上英勇果敢，但本质上依然是个新兵，游戏里面的表现大多时候也像她自己感叹的那样“只是在拖后腿”，更多的意义只是作为游戏中衬托斯内克的女性角色这样一个存在，而她和斯内克之间的交流多数也还是出自之前的崇拜仰慕，在结局里面虽然两个人在一起生活一段时间，但在逐渐认识到自己的真实情感后，各方面都相差甚远的两个人分开也是情理之中。

好在在完结作里，梅丽尔的表现让玩家对她的印象有所改观，从身手到指挥能力都大有进步，而颇令人意外的是，原本在系列作一直扮演谐角的强尼不知道是不是制作方看到完结决定大奉送，让他和梅丽尔上演了一场枪林弹雨中的浪漫剧，最后还一起步入殿堂，虽然也许会令少数支持传统配对的玩家失望，但对梅丽尔而言，这才是真正属于她的幸福。



一句话点评

- 1代的表现只是女主角（还不一定），4代才是一名战士。
- 梅丽尔的经历只是《潜龙谍影》对于情感的写实描写，崇拜是距离理解最遥远的感情。
- 和强尼的组合真是跌破无数人眼镜。



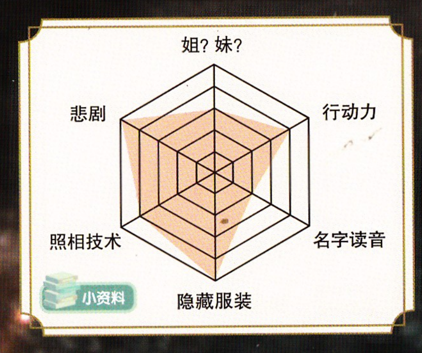


METAL GEAR SOLID 4





姓名	天仓澪
登场作品	《零 红蝶》
年龄	15岁（刺青之声中）
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	神田朱未（天仓茧：川澄绫子）



天仓澪

亡灵之蝶 命运束缚之女

简介

TECMO发售的恐怖游戏《零》系列第二款作品《零 红蝶》中登场的女主角，和姐姐天苍茧是双胞胎，但在村子传统的仪式认知中，后出生的澪才是姐姐，游戏故事的开始，澪和茧一同来到幼时故乡附近的山谷，儿时的故乡，但茧却因为追逐一只红色的蝴蝶而闯进了结界，在两人面前出现的是地图上消失的村子——皆神村，被卷进了神秘的红势祭的天仓澪开始通过自己的手试图扭转命运。

性格明亮欢快，具有感应到灵的能力，但能力比起茧要弱，只要和茧接触后，便可以看到茧所看到的灵异现象，而姐姐茧性格较为内向温顺且体弱，对澪非常依赖，具有强大的灵感力，也因此容易被附身，只有和澪在一起便能保有自己的意识。年幼时的茧曾经为了追赶上澪，不甚失足摔落山脚，造成一脚受伤，对于这件事情，澪一直心怀内疚。

在游戏的不同结局中，结局“红蝶”里面澪亲手掐死了姐姐茧，精神受到极大刺激，而结局“虚”中，为了救出掉入虚的姐姐而看到了虚，被虚中强大的怨气冲伤了眼睛从而失明。只有在结局“约定”中两个人一起平安地逃出了村子。而在续作《零 刺青之声》中，采用的是“红蝶”的结局，因为对自己杀死姐姐的情感到痛苦和悔恨，而被梦所囚禁。



感想



不知道从什么时候起，恐怖游戏和柔弱少女的搭配成了另一种时尚，和生化危机寄生前夜这种人挡杀人怪当杀怪的类型不同，“《零》系列”始终带着一种压抑感，荒村，迷雾，亡灵，梦魇，各种恐怖随时笼罩在玩家们的周围，唯一的武器却只有手里那单薄的相机，而且更重要的是游戏整体的基调，无论玩家们如何努力通关，宿命两个字就简单的否定了一切努力，只有在Xbox的版本中，才能看到唯一称得上完美的GOOD ENDING，而随后的续作设定又告诉玩家，悲剧才是零系列的永恒。

以氛围而言，《零 红蝶》一向公认是系列中营造最成功的，虽然说废弃荒村的传统设定已经不新鲜，但依靠光影效果，让玩家即便在大白天也能感受到游戏里面那种步步惊心的感觉，每向前探索一步，未知的不安在时刻等待着，对比少女单薄而弱小的身影，更好的衬托出了这种反差效果，激起玩家的保护欲或者……是别的什么感受。

当然在另一方面而言，少女的好处就是有养眼镜头可看，很多玩家未必喜欢恐怖游戏，但至少喜欢做出“波动”系列的Tecmo人设模组，《零 红蝶》各个版本里面的隐藏服装加起来也有个不少套了，看着天仓澪穿着《DOA》中的忍者装乃至比基尼，再怎样恐怖的气氛也被冲淡不少了。





一句话点评

- 可恨！为什么只有Xbox才有两个人幸福的结局。
- 因为我不敢玩，所以只好到朋友家看他打通。
- TECMO出个女角大串烧类的游戏吧，什么类型都可以。

黑泽怜

姓名	黑泽怜
登场作品	《零 刺青之声》
年龄	23岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	皆川纯子



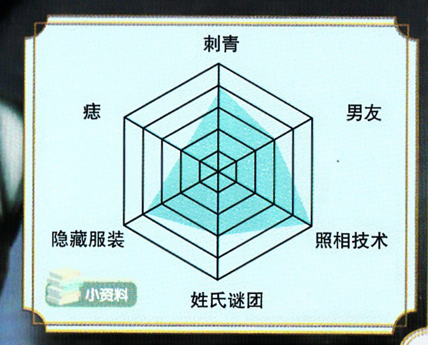
追逐亡灵的徘徊者

简介

Tecmo发售的恐怖游戏《零》系列第三款作品《零 刺青之声》中登场的女主角，23岁的自由职业摄影师，助手正是1代游戏《零 ZERO》当中的女主角雏咲深红。怜在某一次因为工作关系来到“幽灵屋敷”，意外地看到了因为车祸身亡的未婚夫：麻生优雨的幻影。

当怜回到家中入睡后，梦见了名为“沉眠之家”的古老宅邸，遇上了各式各样的怨灵以浑身刺青的“刺青之巫女”。而从梦中醒来后，她身上出现了一闪即逝的蛇形刺青，与此同时，天仓澪的舅舅天仓萤则是麻生优雨生前的好友，一直照顾着怜，在《零 红蝶》的故事之后，澪一直陷入昏睡之中。而为了弄清楚这一切背后的真相，黑泽怜，天仓萤和雏咲深红等分别开始走进现实与虚幻的世界。而在游戏结局中，怜消除了“刺青之巫女”久世零华的怨念，从而拯救了所有人，也和优雨的亡灵告别而分开。

性格独立自主，富有行动力，但对未婚夫遭遇事故这件事一直无法释怀，只能通过不断地工作来强迫自己忘记，和久世零华在右眼角下相同位置处都有一颗爱哭痣，此外姓氏虽然和《零 红蝶》中登场的双子巫女一样是黑泽，但目前来说并没有证据表明之间有血缘关系，有很大可能是制作组准备的伏笔剧情。





富不过三代，这句话虽然在游戏系列作上未必适用，但多少有一点道理所在，尤其是恐怖游戏更加难以摆脱这一问题，再怎样的氛围营造，再怎样的恐怖剧情，用多了都见怪不怪，生化到了第三代已经是现代化武器大战追击者，零系列的第三代也看得出试图突破的痕迹，至于好坏，那就只有见仁见智了。

虽然还是那些注定要出问题的传统仪式剧情，至少舞台上这次换成了封闭感为主的房间，梦境和现实的切换也加强了那种诡异感，而比起前两作的女主角，黑泽怜在外表和行为上都增添了不少成熟风范，照相机这唯一的反击武器在她手中用起来也加强了不少威力，一举一动也显得格外有英气，而和深红追逐兄长，澪追逐姐姐一样，怜所珍惜的是自己和未婚夫之间的爱情。

一代的主题是牺牲，二代的主题是羁绊，三代的主题则是生者对亡者的思念，在整个“《零》系列”的故事里面，都充满了隐喻性的暗示，以各种仪式维持阴阳两界的稳定，怜通过在沉眠之家的一系列追查和冒险，了解到发生在很久前刺青仪式，在这个过程也完成了对自己的救赎，从亡者的阴影中走出来，死者已逝，生者却还要继续生活下去，这是所有艺术作品中永恒不变的话题。



一句话点评

- 虽然每代都有换装，但怜的服装穿起来感觉……总之就是不协调。
- 刺青和爱哭痣都是萌点。
- 从姓黑泽来看，以后故事里面再登场是迟早的事情。





简介

CAPCOM动作游戏《鬼泣》系列中《鬼泣3》开始登场的女角色，和主角但丁同样是恶魔猎人，是雅克罕姆的女儿，由父亲那里继承的血统使得双眼的颜色不同，左边火红，右边湛蓝，因为自己父亲被恶魔的力量所魅惑而将母亲作为祭品堕入魔道，因此对一切和恶魔有关系的事物都抱着坚决消灭的态度，起初对于但丁也怀着反感，但在战斗中逐渐理解对方。

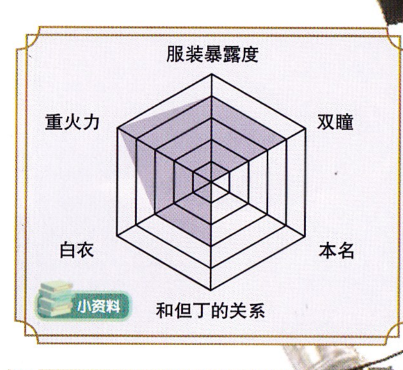
个性坚强果断，虽然仅仅拥有人类的身体，但凭借钢铁般的战斗意志和华丽的战斗技巧，对于各种恶魔都不落下风，对于各类枪炮都用熟练自如的使用，以远程攻击为主。

本名是玛丽，雷蒂（Lady，女士）是和但丁的初次见面时，但丁对没有自报姓名的她的随意代称，但由于本人对父亲的憎恨而排斥玛丽这个名字，之后雷蒂则直接改用这个名字来称呼自己，在《鬼泣3》的剧情最后，雷蒂见到了自己濒死的父亲雅克罕姆，给予他致命的一击后落下眼泪，在之后的故事里面，她借给但丁兴办除魔事务所需要的一大笔钱，代价是拿走之后但丁除魔收入的大部分，偶尔也和但丁作为工作上的拍档一起行动，不过两个人间的关系似乎没有更多的进展和说明。

蕾蒂 Lady

姓名	蕾蒂（Lady）
登场作品	《鬼泣》系列
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	Kari Wahlgren（3代） Laura Napoli（4代）

横扫千军的英气女战士





感想

作为近几年来动作游戏的翘楚，《鬼泣》系列的发展也是一波三折，《鬼泣2》销量口碑跌到谷底，CAPCOM紧急请回了原班人马，打出了“回归原点”的口号，从战斗系统到场景怪物等竭力要找回最初鬼泣的感觉，事实结果证明，至少在市场上，《鬼泣3》取得了成功，也让这个系列能够继续生存下去，但丁也能继续挥舞着黑檀木和白象牙或者是别的什么一路轰杀恶魔。

而蕾蒂更可谓是《鬼泣3》中最大的亮点，和初代女主角翠西比起来，雷蒂登场时的造型就是一副英气飒爽的模样，虽然身形略显瘦小，但身材方面则该有的一样不少，而和但丁耍帅般的连环技不同，雷蒂的战斗方式一贯都是用和身形不符的重火力兵器将对方轰个粉碎，尤其是标志性的火箭炮，虽然长度几乎和蕾蒂身高相同，但在她手里用起来一样轻松自如。

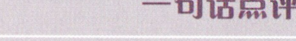
除了战斗之外，雷蒂的过往和内心描写也是《鬼泣3》中的高潮部分，因为父亲而成为恶魔猎人，憎恨恶魔，但在真正面对自己成为恶魔的父亲时，却又难以忘怀曾经的亲情，也许只有但丁的出现能让雷蒂从阴霾中走出来，去面对未来的日子，只是在续作里面，两个人间的互动还是不足够令支持这对组合的玩家们满意，也许只有到下一作，才能看到蕾蒂更多的描写吧。





一句话点评

- 动画版完全没有游戏里面的魄力。
- 和但丁，翠西的三角关系令人遐想。
- 看看各种游戏，你会得出和我一样的结论，少女就是要用火箭炮！



姓名	夏诺娅（シャノア）
登场作品	《恶魔城：被夺取的刻印》
年龄	20岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	桑岛法子



夏诺娅
シャノア



冰山御姐 斩魔之剑

简介

从小被圣堂收养，并被培养成对抗吸血鬼德拉古拉伯爵的王牌战士。但是，在光明与正义的使命掩盖之下，却隐藏着一个企图颠覆世界的巨大阴谋。无论是她自己，还是从小一同长大、像亲兄长一样的阿鲁巴斯，都被卷入其中……

虽然"《恶魔城》系列"前作《废墟肖像》中曾采用男女主角双人制，而更早的某些作品在爆机后也存在可以使用的隐藏女性角色，但纯粹的女主角还是破天荒头一次。当御姐修长的身材初次展现在人前时便博得无数欢呼，而在克服了游戏变态的高难度并通关之后，看到她冰霜般凝结的表情终于熔解，露出久违的微笑时，这一幕成了所有"《恶魔城》系列"中最感人的场



感想

提起恶魔城，除了一次次被召唤出来又被打成猪头重新封印的德拉古拉伯爵之外，最具有标志性的恐怕就是皮鞭、蜡烛、阴森诡秘的城堡、华丽的哥特风——SM的要素几乎全齐备了，只差一位身着黑色紧身皮衣、戴着蝴蝶眼罩的女王……好吧，夏诺娅其实原本并不像女王，但她深陷命运的漩涡中身不由己，先是在刻印的仪式中失去了记忆与感情，又要一路追杀与自己共同成长的大哥，最后却发现抚养自己成人的导师竟然是阴谋家。就算遭受了无数残酷打击，却只是将悲伤和消沉埋在冰冷的表情下面，默默地在古堡中一路拼杀，唯留下裙角飞扬的背影绝尘而去。

整个游戏的剧情进程并不比任何前作更复杂，无非是个“己方的慈祥长者其实是坏蛋，而本以为是背叛者的哥哥却是为救自己不愿讲出实情的好人”这样的烂俗言情派故事，但我们的夏诺娅可不是那种只会哭叫“为什么你要这样对我”的小女生，而是拥有刻印之力、被称为“斩魔之剑”的最强战士。在阻止了导师的疯狂计划之后，只身闯入复生的恶魔城，将德拉古拉伯爵踩在长靴下面。此时，失落的记忆碎片重新还原，与哥哥阿鲁巴斯在一起时的往事缓缓流入脑海，“想再看一次你的微笑”，在听到他最后的愿望时，夏诺娅的心中一阵悸动，曾经消失的情感又在胸中引发了共鸣。脸上的笑容却掩不住无尽的悲伤，热泪缓缓从脸颊上滑落……

这一刻，你也感动了吗？





一句话点评

- 无口少女的微笑永远最动人——自绫波之后，她们一次次证明这个真理。
- 因为她的存在让这部作品成为我在“《恶魔城》系列”的最爱。
- 王子救公主的故事多了，也到了女侠大显身手的时候。







姓名	玛丽亚（Maria）
登场作品	《寂静岭2》
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	—



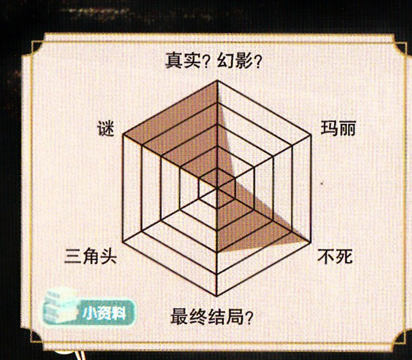


简介

KONAMI恐怖ACG游戏《寂静岭》系列第二作《寂静岭2》中的女角色，故事的开始，男主人公詹姆斯收到一封神秘信件，署名竟是三年前已故的爱妻玛丽，在信中的指引下，詹姆斯来到了寂静岭，从而遇到了和亡妻玛丽酷似的玛丽亚。

游戏中的玛丽亚自称是一名在天堂之夜夜总会工作的脱衣舞女。一头金发，脸上永远带着温柔挑逗的微笑，性格热情奔放，身穿红色短裙和皮靴，腰上露出蝴蝶的纹身。在游戏剧情中总是不断地通过各种方式接近詹姆斯，引诱他，然后不断地被突然出现的三角头怪物所杀死，之后一次次地死而复生，再次出现在詹姆斯面前。

游戏中的玛丽亚被认为是詹姆斯脑海中的记忆创造出来的幻影，一方面是作为对亡妻玛丽的思念，玛丽亚得以美化后出现，而另一方面玛丽亚不断被三角头杀死，代表詹姆斯无法摆脱对亡妻的负罪感。在游戏中有属于玛丽亚的专门支线剧情“Born with a Wish”，这部分则表明在寂静岭的影响下，玛丽亚逐渐从虚幻的影响而独立出来，成为现实的存在，而在游戏的结局之一，詹姆斯和玛丽亚二人终于离开寂静岭的时候，玛丽亚的病情则暗示故事并无终止，而是无尽的轮回。



一句话点评

- 玛丽亚这个名字实在满大街都是，想找一点资料都好难。
- 《寂静岭》很让人恼火的就是什么故事都不说清楚，而且续作也不给你交代的机会。
- 我很希望能操纵三角头怪物……



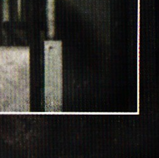


感想

虽然一度和《生化危机》齐名并称，但《寂静岭》从一开始就走出了全然不同的自己风格，《寂静岭》系列始终是谜团重重的，浓雾的深处隐藏着不可知的未来，各种探索之后所得到也多半没有结果，只能够找出逃脱的一条生路，而和生化里面完整的年表比起来，《寂静岭》的每作更是各自为政，很少给出玩家一个详尽的结果，把更多答案留给想象空间。

《寂静岭2》就把这一切发挥到了极致，在游戏初期，玩家面对玛丽亚的出现时，每个人都会诞生出同样的疑问，她是否是詹姆斯亡妻玛丽的亡灵？面对她充满诱惑的一举一动和一次次被三角头杀戮的反差，又让人觉得一切透露出几分妖异色彩，而当玩家逐渐以为揭开真相，认为玛丽亚不过是詹姆斯脑中的幻觉时，又出现了她单独的路线，令人产生动摇，而即便在GOOD ENDING里面，她的咳嗽也令结局笼罩着不安色彩。也许在某一天，现在的玛丽亚也会重复当年的玛丽之路，在病床上苟延残喘，重新将詹姆斯推向地狱边缘，再一次在寂静岭开始新的一轮故事。

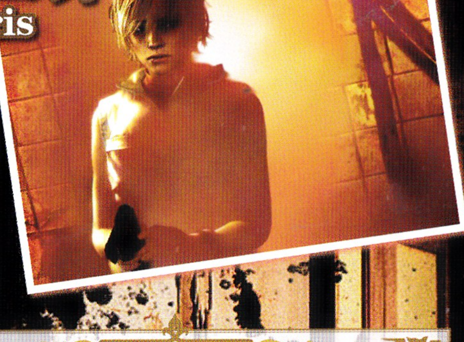
对玛丽亚存在的含义解读是《寂静岭2》玩家们津津乐道的话题，有的人认为她的出现代表着过去束缚和重生，有的人认为她是每个人心目中的原罪和救赎，还是那句著名的话，每个人心中都有一个寂静岭。







希瑟·莫里斯 Heather Morris



姓名	希瑟·莫里斯
登场作品	《寂静岭3》
年龄	17-18岁（推测）
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	—

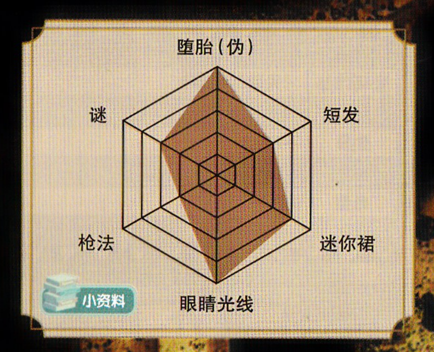
在绝望梦魇中努力生存

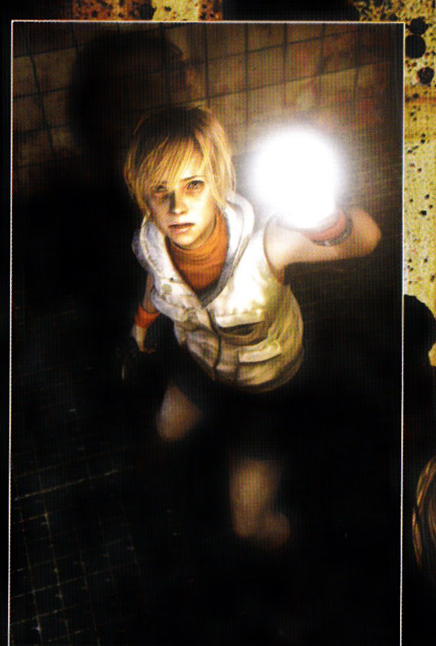
简介

《寂静岭3》中的女主角，也是一代主角哈利的养女，《寂静岭3》的故事发生在初代的17年后，在故事的一开始，希瑟从恶梦中醒来，打算给养父打电话时出现自称侦探的男子道格拉斯，要告诉她的身世之谜，对此不感兴趣的希瑟从洗手间窗口溜走，然而在她涉足洗手间的那一刻，梦魇和现实就此发生了重叠，恶梦中的场景再现，原本的游乐场也变成了人间地狱。

造型上参考了电影明星苏菲·玛索和夏洛特·甘褒，一头有些近似男孩发型的金发（原本是黑发，为了隐藏身份而染发），身穿迷你裙，性格直接干脆，对自己的养父哈利无比尊敬，本名是雪莉，真实身份则是17年前阿丽莎交给哈利的那个婴儿，也是被选中的新一代邪神撒米尔孕育者。

在游戏中为了促使邪神觉醒，克劳迪娅杀死了希瑟养父哈利，而让她心中充满仇恨等负面元素，但是在故事的最后，希瑟吃下了驱除邪恶的秘药，从体内驱除了撒米尔，促使邪神以未完成的姿态诞生，并且最终毁灭了撒米尔和寂静岭的黑暗面，在普通结局中最后在养父墓前祭拜，而在隐藏结局里面则暗示着邪神并没有被





感想

对于很多国内玩家来说，《寂静岭3》的中文版让它成为最多人接触过的一款，而在整个系列里面，《寂静岭3》也算是承前启后的一作，一方面作为初代剧情上的正式续作，把整个邪神系列的主线作了一个小结，也对初代留下的一堆谜团给了部分解答（当然诞生的谜团只有更多）；另一方面一改以往空旷阴郁的风格，赤裸裸地把恐怖摆在了玩家面前，也让它被称为“最生化危机的寂静岭”，很多玩家玩过后的第一感受往往也是恶心多过恐怖。

同样，为了更进一步满足欧美方面的玩家，主角也首次换成了单一女主角，希瑟这个看起来极度欧美风的迷你裙少女由此而诞生，和以往的主角相比，她的武器是最大的进步，冷兵器从铁棒到日本刀，还有一把怎么看都藏不住的大锤，以及养父送给她护身的电棍，而枪械就更不用说，等到通关后还有眼睛放出射线这种莫名其妙的设定，让游戏很大程度上变成了一个杀戮过程——虽然这似乎是每款恐怖游戏到后来难以避免的宿命。

尽管第一眼望上去，很难把希瑟和初代当时那个婴儿联系起来，只有在看到她和养父哈利之间的感情描写时，才能令怀旧的玩家感到一丝熟悉，而哈利的逝去同时也说明，恐怖游戏的主角只要不退休，下场总有一天不妙……

一句话点评

- 名副其实的女大十八变。
- 看到当初封面宣传时候，我根本就以为是个男人的。
- 《寂静岭》的精髓都在UFO结局里面！



姓名	露卡（Luka）
登场作品	《失落的星球》
年龄	24岁
生日	不明
身高	170cm
血型	O型
声优	—

战场是荒茫的雪原



简介

CAPCOM射击游戏《失落的星球》中登场的女角色，游戏身分为雪族后裔中的女性，担负着改变星球EDN-3rd的任务，清除异型怪物。起初和弟弟林库一起行动，在遇到丧失记忆的男主角韦恩之后，负责支援工作，在后来的PS3版中成为可使用角色。

因为其暴露度较高的服装和游戏背景大多数是雪原两种不协调情况下的组合，被玩家们戏称“最不怕冷的女主角”，性格谨慎，因为雪族后裔的身份，对于一切陌生人都报以怀疑的态度，同样对于丧失记忆的韦恩起初十分警惕，而随着故事剧情的展开，在一同战斗的过程中渐渐产生信赖关系。

在游戏最后，面对击败敌人韦恩却从此失踪的事实一度失落，但为了达成心愿，和林库一起为了改造星球而努力，在完成实验仪器后，周围的雪开始融化，星球有希望重新恢复美丽的景色，而此时露卡在山顶则看到了韦恩的归来，虽然已经忘记了露卡的存在。但露卡依然向她重新介绍自己的名字，开始新的故事。



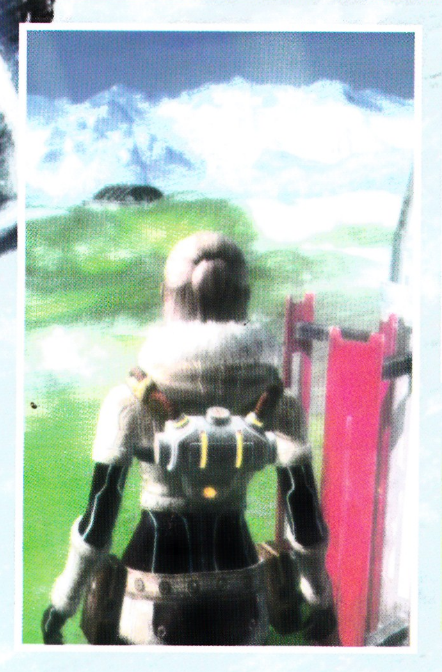


感想

作为射击游戏，《失落的星球》在系统上并没有什么太多的出奇之处，而所吸引玩家的地方，大概还是在于游戏选取背景和游戏实际场景的独特想法吧，在未来时代，宇宙移民来到了被冰雪覆盖的星球EDN-3rd，在那里遭受了突然起来的大量异型怪物的袭击，而它们的体内却有着人类需要的能源，由此而展开不可避免的冲突。

正因为设定如此，在游戏里面大部分的场景都是一望无垠的皑皑雪原，放眼看去四下里分不出方向，大大增加了那种孤寂感——仿佛一切都很最终将被风雪所笼罩，生命在自然和宇宙的大环境显得如此脆弱，只有彼此依靠才能够在和怪物的战斗中寻求一条生路，也令游戏里面几名主角之间的关系变得弥足珍贵。

作为游戏里面当之无愧的美女型角色，露卡很好的充当了成员组合之间的安慰型角色，而和主角伊恩从怀疑到警惕，再从接受到信赖的转变过程也算是游戏里面为数不多的情感描写，尤其是在决战前，看到伊恩的记忆已经再度开始渐渐消失，露卡担心他忘却自己的场景，遥相呼应的则是结局里面出现的伊恩又一次失忆，露卡面对他选择的重新介绍自己，如同新生的星球的一样重新开始，失去的记忆也许不能弥补，但只要依然生存，就能够继续诞生新的回忆。





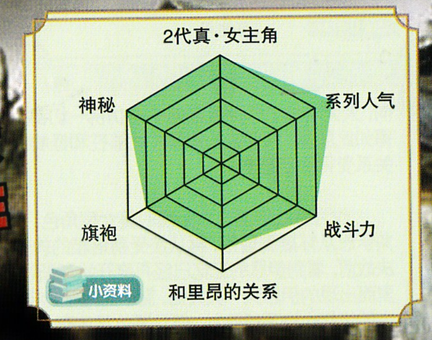
一句话点评 

- 在高分辨率画面下截取了无数露卡的图片当作壁纸。
- 为什么我没有PS3！
- 从头到尾我都一直想说：她不冷么……

贯穿系列的神秘女性

艾达·王 Ada Wong

姓名	艾达・王
登场作品	《生化危机》系列
年龄	26岁
生日	不明
身高	不明
血型	AB
声优	莎丽・卡希尔



简介

“《生化危机》系列”中登场的重要角色，具有东方血统的美籍女子，最初出现这个名字是在初代通关剧情后的结尾，安布雷拉公司的一位职员约翰在遗书中提到将自己的女友艾达名字作为关键资料的密码，之后在2代里昂的故事模式中艾达正式登场，声称为了寻找男友约翰下落而来到浣熊市，在游戏中和里昂一同展开行动，并多次在关键时刻给予他帮助。

真实身份则是属安布雷拉公司敌对组织的间谍人员，艾达·王这个名字也是化名，本名不详，潜入浣熊市的目的是为了获得G病毒的样本，起初为了方便行动而利用里昂，但在一同冒险的途中对他产生了额外的情感，在2代结局最后的战斗中落入深渊而下落不明，但在3代的通关特典——艾达的自白书中可以看到她的身影，她在获得样本后安全离开了浣熊市。

6年后，在4代中艾达接受威斯克的命令来到村庄夺取新寄生体的样本，从而再度和保护总统女儿的里昂相遇，虽然又一次站在对立立场上，但两个人之间的感情还是没有改变，在游戏中艾达依然多次出手在背后相助里昂，但在最后，艾达还是从里昂手里夺走寄生体样本，两个人再度分离，等待着下一次见面时刻的到来。

感想

"男主角的女友就是默认的女主角"，这条定律在《生化危机2》里面或许不太适用，但毫无疑问，艾达这个角色在整个"《生化危机》系列"里面的人气也是屈指可数的，如果要评选"《生化危机》系列"的女主角，那么艾达一定是最有力的竞争者，也正是她的高人气，才导致这个角色不但在2代和4代中两度登场，享受历代主角的待遇，更在加强版中成为可操纵的角色。

当初痴迷于2代的玩家一定还记得首次在游戏中遇到艾达时的场景，当时机能有限的画面尽管也许不能刻画出她的美艳，却已经表露出她的气质，除了名字之外，里昂和玩家一样，对她一无所知，只是本着英雄救美的想法和她一起同行，而随着剧情的进展，也越发证明艾达身上的种种神秘之处，胆识，身手以及处变不惊的心理，在最后终于得知她的目的时，却没有多少被欺骗的愤怒，因为像里昂被她吸引一样，艾达也受到了里昂的影响，两个人之间的感情是真实的。

4代的剧情从各方面来说，或许可以看作2代的重现，在当初主角里昂公布时，很多人就预料到了艾达的回归，果不其然两个人再度上演了一场并肩作战到最后分道扬镳的感情大戏，一方面给了期待的玩家一个交代，另一方面又继续留下了新的伏笔铺垫，恐怕要等到"《生化》系列"完结的那一幕，玩家们才能知道两个人最后的结果了。

一句话点评

- 承认吧，艾达才是《生化危机》的真正女主角。
- 其实她的真实年龄应该比里昂大——就是有这种御姐的感觉。
- 期待《生化6》或者外传有一款艾达为主线的故事。

菲奥娜·贝利 Fiona Belli

姓名	菲奥娜·贝利（Fiona Belli）
登场作品	《狂城丽影》
年龄	18岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	—



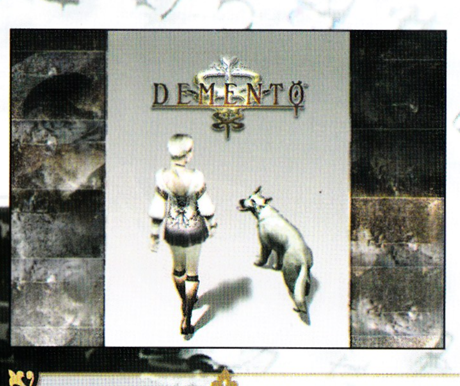
在混乱中全力求生

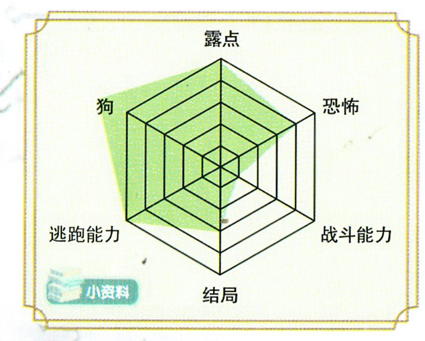
简介

CAPCOM恐怖游戏《狂城丽影》的女主角，目前离开父母一个人独立的18岁女大学生，性格虽然看上去有些老实，但绝对不是内向，仅仅是不喜欢多余的谈话，头脑很好，运动能力并不优秀，不太善于表达自己的感情，但认真后笑起来的面容也十分有着魅力。

某一天因为父母失踪而被卷入一起事件，醒来后身处在不明地点的古城之中，被神秘的男子说她将成为古城的继承人，在无法取得沟通和理解的情况下，菲奥娜只好想尽一切办法而逃出这里。

同最初的《钟楼》系列相同之处在于，在游戏中菲奥娜本身没有任何攻击力，所有对付敌人的手段均要由爱犬修伊完成，要尽量依靠闪躲和回避而不是战斗，同时需要菲奥娜与爱犬协力来共同打败敌人，两者之间的“默契度”则是决定成功与否的关键，此外，在游戏中菲奥娜也同样没有体力值的设定，当持续受到惊吓时，屏幕便会变得模糊不清，如果不及时找到隐蔽的地方便会发狂而死从而失败，这一系统成为游戏最大的特色。





感想

恐怖游戏吓唬人的要素有很多，《生化危机》系列是层出不穷的僵尸怪物，《寂静岭》系列是浓雾深处的未知阴暗，《零》系列是压抑窒息的怨灵死魂，总之戏法人人会变，技巧各自不同，而最初的《钟楼》系列能够凭借SFC的机能就在恐怖游戏里面名列一席之地，很大程度就是那个女主角毫无反抗能力的设定，让玩家充分意识到这种不可抗拒的压力，唯一的出路就是不断跑，逃，躲，而敌人也一次次的追上，在推开门的下一刻突然袭来。

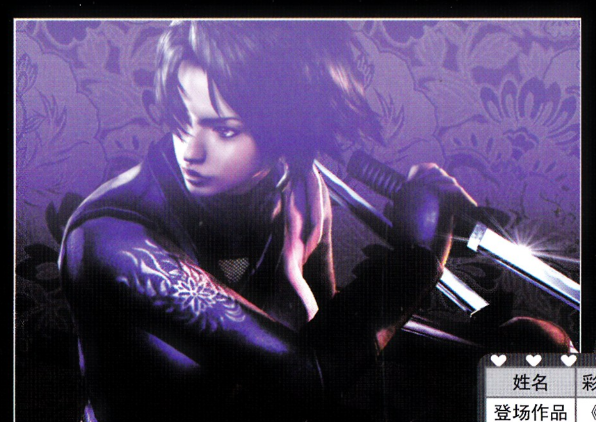
而从某种意义而言，《狂城丽影》在这点上比起《钟楼3》更加继承了《钟楼》系列的灵魂，看起来无比灵巧的菲奥娜在面对各种恐怖袭来时一样是毫无反抗能力，不可能拿起身边的铁棍小刀火箭炮大战个三百回合——当然CAPCOM也明白现在的玩家只怕不可能接受一个从头逃命到尾的系统，所以取代菲奥娜战斗的则是身边的爱犬，而菲奥娜的作用就在爱犬修伊战斗后负责奖励爱抚，以提高下次的成功率，也令这款游戏博得了“人不如狗”的称号，但至少从效果上来看，还是不错的。

当然作为现在的游戏，换装，隐藏结局这些促使玩家一遍遍通关的要素是少不了的，而不知道是否有意而为之，在游戏里面菲奥娜的各种动作让其好身材以不同角度展示出来，甚至在剪辑下，能够发现不少颇具挑逗性的画面——这或许也是让那些被吓到了的玩家有一点小小的安慰吧。



一句话点评

- 看到结局时候突然拿着剪刀的人出来……然后开始他修建树枝……
- 又是一个第一眼看上去被我错认为男性的女角色。
- 菲奥娜是女主角？不是修伊装备的特殊道具么？





彩女

潜行于暗夜
杀人于无形

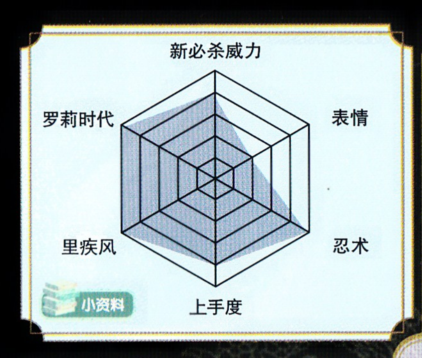
姓名	彩女
登场作品	《天诛》系列
年龄	21岁（初作中）
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	泽海阳子/乾政子/甲斐田裕子

简介

忍者题材的动作游戏《天诛》系列中的女主角之一，东忍流的天才忍者少女，14岁便尽得东忍流真传而成为合格的忍者，和男主角力丸的战斗风格比起来，使用双刀的技巧更加轻灵多变，经常以一连串的变幻组合技迷惑对手后，瞄准机会给出致命的一击，同样也善于使用各种辅助忍术，隐藏气息的技巧出类拔萃。

在身为忍者时个性冷静而沉着，为完成目标会采取更加有效率的手段，但在作为普通女性时，实际上的性格相当热情而活泼，对于身边的亲人非常关心，对于所爱的人也甘心奉献付出一切，由于师傅东紫云斋以及未婚夫师兄龙丸在过去的战斗中身亡，曾一度受到刺激，现在重新振作起来，追随松之信女儿菊姬，把她当作自己分散的妹妹玲一样对待，决心形影不离地保护菊姬。

初次登场里面造型上是十分大胆的艳丽女忍者姿态，头发扎在脑后以及冷酷无情的面容组合让这个角色广受好评，而在续作中一度出现的7年前的造型则获得另外一批玩家的支持，在天诛历代中都有着出众表现。

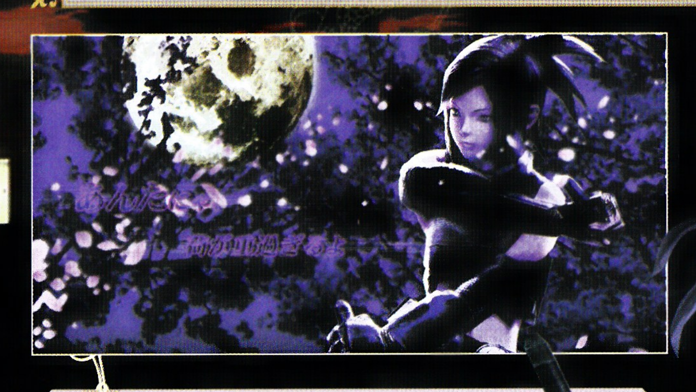


感想

暗夜中。黑衣人游走于黑暗笼罩下的世界里，时而潜伏在街巷里的死角，时而在房屋上匍匐前行，时而大胆出现在目标的背后，在他回过头之前已经刀光闪过……当一名忍者虽然看起来不如勇者风光，但那种杀人如割草不闻声的感觉是一批玩家们的最爱，有关忍者的游戏也自成一派，这当中，《天诛》早在PS时代就以其独到的风格成为个中翘楚。

操纵上有着爽快灵活地手感，剧情上有着丰富多采的任务，同时具备这两点，《天诛》系列也就抓住了忍者的精髓，尤其是女忍者彩女的角色，在当时刚登场就让一批玩家为之倾倒，在造型上服装该遮的遮，该露的露，冷艳和清丽两种感觉在一个人身上同时体现出来，而在操纵，明显也比另一个角色力丸用起来容易上手，在当时各种cos大会上，彩女的造型一度也是玩家们的常见选择之一。

略显遗憾的是，《天诛》系列的命运总是一波三折，制作组的变换让这款游戏始终没能引发大范围的影响，好在随着重新整合，在Wii和PSP上发售的《天诛4》又给玩家们带来了新的希望，毕竟Wii的体感手柄配合天诛的系统，看起来就是天作之合，玩家也可以在新时代的主机上欣赏彩女那行云流水般的动作，挥舞手中夺命的利器，去完成一个又一个的任务。



一句话点评

- 《天诛2》里面的造型是最好的！
- 希望《天诛》将来能有着与《死或生》相比的换衣系统。
- 玩过之后，有很长一段时间在现实里面也走路总想着躲开别人视线。

姓名	绯花
登场作品	《女忍》
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	田中敦子



冷静执行命令的刺客

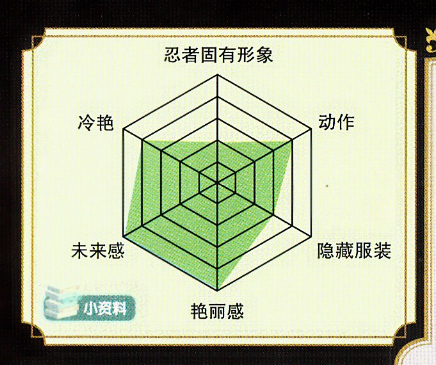
绯花

简介

世嘉游戏《忍》续篇《女忍》中的主要角色，游戏中以前作《忍》一年后的东京为舞台，虽然在一年前在《忍》中主角秀真的努力下使东京恢复原有的和平景象，但在一年后，各种异形妖魔再度出现在东京，新的危机也随之而起。为了调查事件背后的主谋凶手，因此年轻的女忍者绯花受命前往东京调查，并展开一场比前作更加激烈的战斗。

自小作为名门家旁支的养女出身，在不受重视的情况下成长，也养成了孤独的性格，之后由于本身的才能被老师地虫所发掘，从而成为出色的忍者，以命令为优先，无视他人冷漠的眼光或是嘲讽的态度，一次次完成任务。使用的武器是爱刀现世，以及一对辅佐武器小太刀双翅。

其配色十分艳丽的服装加上科幻色彩强烈的紧身衣和头盔是人物代表标志，而作为前作续篇，在本作中所操作的绯花动作更加华丽夸张，拥有多种动作技巧，配合使用令游戏本身的难度也有所降低，能够更加满足斩杀敌人的快感。



感想

还记得最早世嘉从街机移植到MD的游戏《超级忍》一度风靡一时，而放眼望去其他厂商，从《忍者龙剑传》到《天诛》，各流各派忍者接二连三的出场，足以证明忍者是游戏里面翻来覆去怎么用都不会腻的题材，尤其是女忍者，更是堂而皇之利用“女忍者本身最大的武器就是身体”这个理由，让玩家对着华丽的CG影像或者是游戏各种角度的动作幻想不已。

所以《女忍》注定比它的前作更加吸引玩家眼球，当然在爽快度上也高了一个级别，游戏里面玩家不光可以在空中跳跃飞舞，还能在房屋上飞檐走壁甚至以残像欺敌趁机攻击之外，至于前作中最受玩家好评的“杀阵”动作在本作中更加以改进，进化能将一群敌人一次全部干掉的“100杀阵”，让玩家能充分享受到一次干掉海量敌人的爽快感，

《女忍》里面的绯花则是美色和动感结合的标准新时代忍者代表，虽然从实际来看，那身大红紧身衣的实用度为0，而且那品味无比可笑的安全帽戴上后完全就是一个特摄片角色的感觉——但在CG里面，配上绯花那冷酷而清丽的面容，不得不承认还是很有看头的，至于隐蔽性问题，反正游戏本身都完全不忍者了，后面砍杀也是非人类的怪物，就不要计较太多了。





一句话点评

- 隐藏服装一套很养眼，另一套不予置评。
- 其实这是一款科幻游戏……似乎也确实是。
- 这年头的勇者不勇者，忍者也不忍者了。



姓名	茵菲（Inphyy）
登场作品	《九十九夜》
年龄	17岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	那珂村多雅子





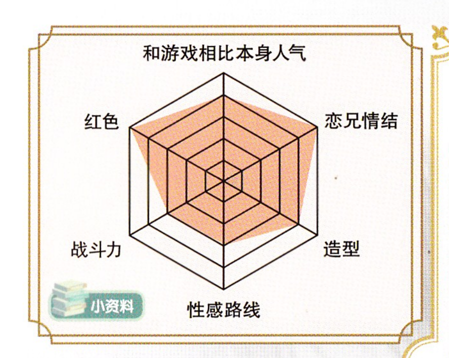
微软开发下Xbox360专属动作游戏《九十九夜》中一开始登场的角色，本游戏中的女主角。光属性。属于圣堂骑士团，手执红色长剑的女圣堂剑士，能施展属性为光的灵气爆破。身为光之庇护者的后裔，父亲则是曾参与战斗的光荣战士，对于圣堂骑士团，正义以及光之圣女都有著坚定的信念与忠诚度。

虽然年仅17岁，但接受的教育让她的正义感非常强烈，对自己与他人都相当严厉。由于其父在一场与哥布林争战的战役中殉职，因此对哥布林一族极为痛恨。在战斗中也往往身先士卒对敌人赶尽杀绝，爱慕著无血缘关系的义兄亚斯法，但固执的个性和对正义的坚持让她一直将这份感情掩饰在心中。

根据游戏选择角色不同有多种结局，比如在汀巴特为主角的故事结局里就会出现为兄长复仇而杀死茵菲的结局，因为其个人强烈风格的服装造型和配色，从最初在游戏宣传片公布时就受到大量玩家欢迎，虽然游戏本身取得的成绩并不理想，但茵菲的形象大受好评，成为各种展会上的COS对象，也被评选为Xbox360最受欢迎的女角色之一。





感想

作为微软着力宣传的动作游戏，《九十九夜》设定了一个长期受灵气庇护的世界，众多光与暗的种族和平共存著。某个人的阴谋将“灵气”一分为二，世界随即被分割成光与暗的两大军团。在两枚“灵气”再度合而为一之前，将经历连续九十九天的永夜，第一百天黎明才会再次来到人间。而故事本身就围绕着这场无名战争中众多角色的故事而进行。

而游戏里面的故事剧情也随着选用角色的不同，看待这场战争的角度和性质也不同，选用茵菲，则作为光之后裔对于一切邪恶除恶务尽，但在身为哥布林的汀巴特路线里面，茵菲只则是杀死他哥哥的可恶仇人，《九十九夜》正是想表达这样一种背景下的故事，每个种族都只是追求自己的生存和信念，没有什么严格的对错之分，比较起来，亚斯法那种和平主义者希望种族之间共存的想法虽然天真，也就难得可贵。

作为游戏的第一主角，茵菲路线里面对她的描绘也是最多，那种执著的性格让很多玩家对她的剧情部分都所有争议，而关于她的结局也存在诸多探讨，不过更多玩家还是被她那华丽美艳的造型所征服。

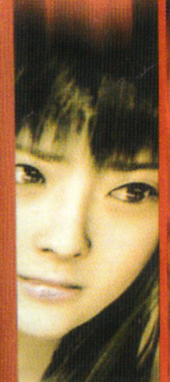
一句话点评

- 用别的角色通关之后总是觉得茵菲的结局都十分可怜……
- 那造型会让我想起正在开屏的孔雀。
- 很少看到在其他结局里面死掉的游戏女主角。

神代美耶子

姓名	神代美耶子
登场作品	《尸人》
年龄	14岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	冈本奈月





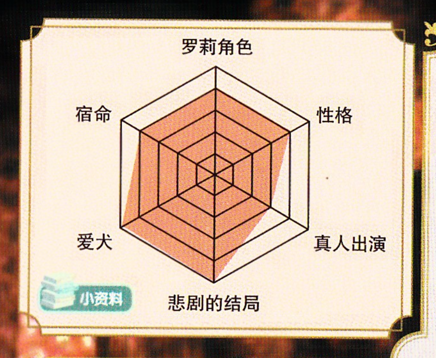
宿命轮回的悲剧少女

简介

SCEI开发的游戏《尸人》系列初代中登场的女角色，14岁的失明少女，羽生蛇村神代家的末裔，自幼作为将来被献祭的少女培养，与世隔绝，也没有任何户籍等证明身份的资料存在，在和主角须田恭也相遇后决定两个人一起逃离村子。

作为神代家历代出现的天生盲人，拥有强大的幻视能力，可以依靠入侵别人的视野来看到东西，也有一条导盲犬来帮助行动，因为其预定成为祭品的身份，被村子中的所有人隔离疏远，也对村子里的所有人都不信赖，因此对各种常识都不太清楚，和初次见面的须田说话时语气也十分粗鲁，不过正是因为须田是第一个能够和她交流的对象，才决定相信他并且帮助他。

神代家从古代起即和堕辰子有神秘的联系，出生时候即已盲目的神代美耶子因此具备了特别的能力，她的血能够阻止人类向尸人的转化，也拥有使人类不死的力量，在游戏中途为了拯救即将变成尸人的须田而把自己的血分给了他，在最后则被八尾比沙子抓住后作为祭品烧死，但灵体依然引导须田给予他力量，让他最终能战胜复活后的堕辰子。



感想

《尸人》(又名《死魂曲》)作为近几年恐怖游戏的后期之秀，特色除了最知名的全部采用真人演出，另外很多玩家玩过后的第一感想就是“难”，在随着动作游戏日益普及化的现代，这款游戏的难度可谓数一数二，在游戏里面大部分时间玩家毫无还手之力只能逃避，而逃的过程中还要不断通过幻视来注意敌人的一举一动，稍不留神就前功尽弃。除此之外，游戏里面各个角色的分支剧情也足够繁多，更加增加了游戏困难程度。

作为游戏核心的剧情，《尸人》采用的东西并不算新鲜，从游戏开始主角须田恭也决定到他出身的村子开始，玩家就知道这种没事找事的行为肯定是惹祸上身——结果也证明确实如此，如果说有什么特别，大概也就是结局里面须田的命运就是完成一切开始的轮回这处细节，不过在整个游戏世界里面也不算独创，把握较好的则是游戏中恐怖袭来的气氛，那种日常场景突然变为非日常的异变拿捏得恰到好处。

而游戏中最受人喜爱的角色，神代美耶子的命运也是最为残酷的，像大多数同类游戏角色的设定一样，她作为祭品而诞生，但终于开始反抗自己的命运，游戏里面她和须田的交流互动也是这款游戏里面为数不多的温情部分，只是和其余角色不同在于她没能摆脱命运，看到最后她依赖在须田身边的虚幻景象，那一幕令玩家格外感伤。

Miyako

一句话点评

- 对于真人扮演的角色多数没有好感，但是美耶子太可爱了。
- 实在打不通的游戏，最后只好请朋友代打。
- 为什么没有一个幸福的结局，强烈要求之后出复刻版!







姓名	貂蝉
登场作品	《真三国无双》系列
年龄	19岁
生日	不明
身高	168cm
血型	不明
声优	小松里歌



貂蝉 Diao Chan

简介

光荣公司的ACT游戏“《真三国无双》系列”中从最初连续登场的重要女性角色之一，原出自《三国演义》，本名不详，在民间传说及戏曲中有着“任红昌”的非正式认可名字，原本是司徒王允的侍女，为了除掉董卓而将貂蝉收为养女，巧意安排下利用美色行使反间计，最终让吕布为她而和董卓反目并杀死董卓，此后跟随吕布，在吕布被曹操击败身死后下落不明，原著中也没有再度说明。

在“《真三国无双》系列”里面，真心爱上吕布而追随他，在《真三国无双4》吕布的结局中，与张辽等人一起永远追随吕布而浪迹天涯，而在貂蝉的结局中，吕布冒死击败曹操后，身中多箭，倒在冒雪等待他归来的貂蝉怀抱中而逝去。

设定上隶属于其他势力，武器是双锤，在《真三国无双5》中改为多节鞭，由于是原著里面众所周知的美女，设计形象上也极尽艳丽，服装也变化百出，在最新作里面更是达到近乎极限的暴露程度，战斗风格华丽而灵活，一贯是最受欢迎的重要角色之一。


红颜一笑
倾国倾城



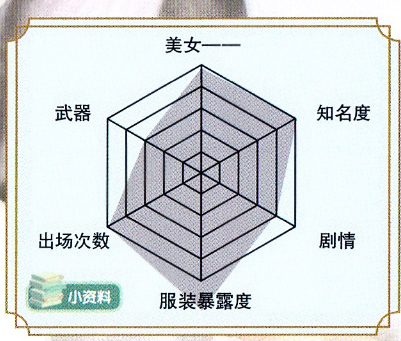


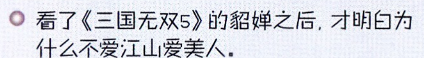


无双系列的出现让长久以来机房里面《实况足球》一统天下的格局有所改变，甚至一度有着后来居上的势头，这也再次证明，三国的魅力和潜力都是永无止境，从霸王大陆到吞食天地，从英杰传再到无双系列，只要和三国英雄们搭得上关系，就不用担心玩家不捧场，日本如此，中国更是如此，没看过三国演义，也玩过三国游戏，有的人喜欢运筹帷幄，掌控天下棋局的感觉，有的人则更愿意化身武将杀场纵横，在千军万马中来个七进七出。

而如果说从前的三国游戏多半是英雄们的天下，那么《真三国无双》系列则为三国里面诸多名不见经传的美女们提供了展露风姿的舞台，环肥燕瘦，《真三国无双》里面美女如云，大乔小乔孙尚香祝融夫人这些不说，后面连虚构的星彩等都拿来充数，而本来就是四大美女之一的貂婵，更是一代代例行登场，舞动着那对看起来完全不合适的双锤冲锋陷阵。达成一个又一个的百人斩，至于这些是否符合原著设定，为什么一个个如花似玉弱不禁风的女角色都摇身一变成为能和五虎上将抗衡的高手，没多少人会关心，只要享受那种率快感就足够了。

自古红颜多薄命，貂蝉在原著里面也仅仅是沦为政客权谋道具的一名柔弱女子，而能够亲手使用这名角色来改变些许的命运，大概就是玩家们众多心情中的一种，红颜一顾，芳心暗许，红颜一舞，死生何惧。





- 看了《三国无双5》的貂婵之后，才明白为什么不爱江山爱美人。
- 只要还有貂婵登场，无双系列的坑我就跳定了。
- 三国无双，战国无双，大蛇无双……本质上都是美女无双。









姓名	阿市（お市）
登场作品	《战国无双》系列
年龄	15岁（初登场时）
生日	不明
身高	162cm
血型	不明
声优	前田爱



阿市
お市

简介

光荣公司的ACT游戏“《战国无双》系列”登场的女角色之一，历史上的阿市是著名的织田信长之妹，16岁时被织田家嫁给北近江的领主浅井长政，生有三男二女，然而不久之后浅井长政起兵对抗织田信长，战败后剖腹自尽，死前将阿市送回信长身边，信长对于一直信赖的浅井长政的背叛十分愤怒，一年后将浅井长政和阿市所生的两个幼子处死，之后的10年时间里，阿市和女儿一起过着隐居生活。

在本能寺事变信长身死后，不少武将向阿市求婚以保护她和三个女儿，其中最热心的是羽柴秀吉和柴田胜家。而阿市由于憎恨杀死了她两个儿子的秀吉，因而嫁给了柴田胜家。1583年，最终战败的柴田胜家和阿市两人一起登上安置有火药的天守阁自尽。终其一生，阿市因为出众的美貌和随波逐流的命运受到人们同情，在各种作品里都对这位红颜薄命的女子有着描写。

在《战国无双》系列中使用日本传统玩具剑玉作为武器，初作登场中是15岁的妹妹形象，个性活泼而天真浪漫，为了化解长政和信长之间的恩怨不断奔走，在随后的《战国无双2》中随着设定年龄的增长，性格也发生较大变化，有着一种看破世事的忧郁性格，对于其余人时常冷言相对，口头禅是“徒劳无功”，在浅井长政的结局里面两个人一同厮守。




世事无常
宛如梦幻



感想



从《三国无双》到《战国无双》，再从《大蛇无双》到《高达无双》。光荣仿佛一夜间发现了一条黄金大道，只要每一次加些人物加些要素，就能够不断把“《无双》系列”一代代延续下去，更不用说还有猛将传这种光明正大的追加资料片，等到玩家差不多厌倦了，还能掺到一起做大杂烩，也就难怪这几年的时间里玩家们对光荣的印象就是不断地无双来无双去。

而和三国里面诸多耳熟能详的英雄美女比起来，战国的历史对于光荣的老玩家来说虽然也不能算作陌生，但毕竟在各方面都要逊色一筹，《战国无双》比起《三国无双》系列的普及度要差上不少，毕竟文化的隔阂在那里，就算各方面都十分相似，用真田幸村来个百人讨取总是不如用赵云闯荡长坂坡来的有成就感，而唯一能成为玩家共同语言的，大概就是对美女的认同。

作为日本战国历史上的著名美女，阿市在真实历史中一直就是那个时代女性悲哀命运的代表，即便亲人和丈夫都是叱咤风云的一时豪杰，也不见得能够给他们的家人带来幸福，从一个不谙世事，天真无邪的少女变成看淡人情冷暖，慨叹无常命运的寂寞女子，前后两作游戏里面阿市登场的变化，就不免令人产生同情之意，想要在游戏中为她寻找一个好结局。





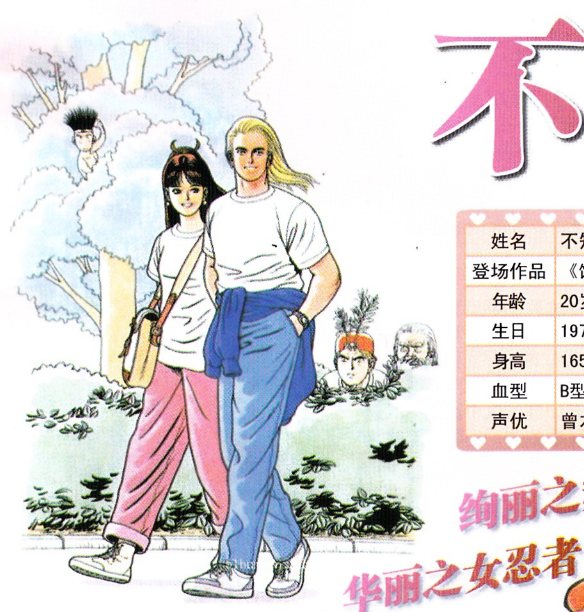


一句话点评

- 各方面来说感觉都不好用，攻击力差，范围不广，但我就是喜欢。
- 应该是各代历史上武器最儿戏的角色。
- 《大蛇无双》里面的造型是最赞的！







不知火舞
Mai Shiranui

姓名	不知火舞
登场作品	《饿狼传说》系列；《KOF》系列
年龄	20岁（KOF94登场时）
生日	1974年1月1日
身高	165CM
血型	B型
声优	曾木亚古弥

绚丽之舞
华丽之女忍者

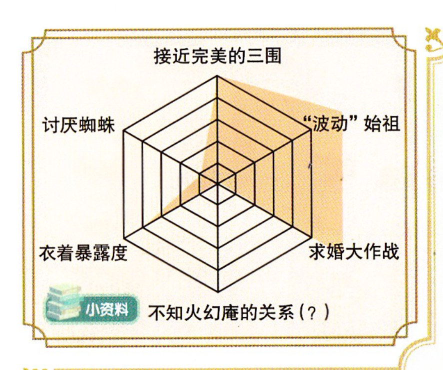
简介

继承不知火流忍术的女忍者，因为喜欢上了在自己祖父不知火半藏门下修行的安迪·伯格，在追随他的过程里卷入多场战斗之中。使用扇子等多种忍术方式进行攻击，战斗时的胸部晃动堪称最大的特色之一，和在游戏中给人留下的艳丽形象不同，设定里在业余生活中的舞是个标准的持家型好女友，温柔体贴，而且擅长料理，只是偶尔会对安迪的迟钝犹豫而大发脾气。

在SNK92年发售的《饿狼传说2》中初次登场，大胆暴露的装束加上性感的出招动作让她很快就获得了大量支持者，随后在“《KOF》系列”中连续出场，进而成为SNK旗下乃至格斗游戏范围内的人气女角色，和《街霸》系列的春丽时常相提并论。

此外，在“《侍魂》系列”中登场的不知火幻庵，他身边衣着打扮乃至发音都和舞相同的不知火麻衣被认为是舞的原型，不过迄今为止，在设定中他们和舞并无关系。





感想

说起不知火舞，即使对格斗游戏毫无兴趣的玩家也不会感到陌生，毕竟在各种意义上，舞的形象已经成为游戏界的一种代表，和服部半藏加尔福特那群过时的忍者装束不同，美女忍者就是要利用自身的最大武器，从此那身热情奔放，活力无限，若隐若现的打扮就成为COS界的代表服装之一，而在早期的游戏里，败战时的破衣更是给这个角色增加无数话题，也让舞在美女如云的《KOF》中也能脱颖而出，尽管在设定中，玛丽，夏尔米等角色的胸部数字都比舞还来得夸张，但提起代表性的"乳摇"，大家第一时间想到的还是不知火舞的名字。



正因如此，也同样有无数玩家对安迪这家伙的福气咬牙切齿——和其他含糊的男女配对比起来，这一对可谓"《KOF》系列"中最早也最明确的情侣关系，而且是舞倒追安迪，俗话说：男追女，隔座山；女追男，隔张纸。尤其对方还是这样上得厅堂下得厨房的大美女。只是《KOF》总要继续出下去，所以我们也只能在每次游戏中两个人的特殊开场时看到舞变着花样的表白，97时已经穿着婚纱，到99时就直接用忍术变了孩子出来。就这样一直到SNK涅磐重生，两个人之间只差一层窗户纸的关系还是没有明确。

尽管格斗游戏热潮已经开始褪去，伴随着SNK的一再变革，舞也渐渐淡出了"《KOF》系列"的舞台，但对于经历过那个时代的许多玩家来说，不知火舞依然是他们心中的第一女主角，







一句话点评

- 永远的不知火舞，永远的格斗女神，永远的梦中情人，永远的波动……
- 在很多同人作品里穿上衣服就认不出来了……是真的。
- 多少人和我一样对超必杀忍蜂没有烧掉衣服感到遗憾……不，是好奇的？







麻宫雅典娜
Athena Asamiya



姓名	麻宫雅典娜（麻宮アテナ）
登场作品	《KOF》系列
年龄	18岁
生日	3月14日
身高	163CM
血型	B型
声优	94：福井玲子/95：长崎萌/96：さとう玉绪 97：栗栖ゆきな/98-03：池泽春菜

人气偶像+超能力女高中生

简介

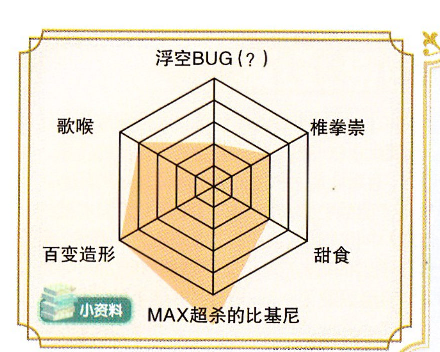
运用超能力加中国拳法（八极拳为主）战斗的女子偶像高中生，因为从先祖雅典娜继承下来的血缘关系，拥有不可思议的超能力，之后在拳法师傅镇元斋的教导下，和同门椎拳崇一起参加KOF大赛，为了反对因为个人欲望使用力量而战斗。除了KOF大赛的选手，现实生活高中生之外的另一身份是歌手偶像，举办过多次演唱会，拥有大量的追随者，性格明朗欢快，待人礼貌亲切，是标准的健康积极女高中生形象。

作为SNK塑造的偶像女高中生形象，从最初的作品《KOF94》开始，之后每次系列新登场时衣着打扮乃至发型都有显著的变化，堪称在《KOF》系列中形象最多变的角色，对于爱慕自己的队友椎拳崇开始抱着普通朋友关系的态度，后来意识到对方的心意后开始犹豫。

最初的原型可以追溯到SNK于1987年发售的街机游戏《雅典娜》当中，在那款游戏里玩家操纵的1p角色就是手挥长剑的女神雅典娜（2p是椎拳崇），之后这个角色被设定为麻宫雅典娜的祖先，也是继承超能力的来源，此外SNK在PS上还出过一款主角同样叫做麻宫雅典娜的游戏：《雅典娜--AWAKEN FROM ORDINARY LIFE》。







感想

和舞，玛丽，夏尔米这些走性感御姐路线的艳丽类角色不同，麻宫雅典娜从登场开始就是青春又清纯的女子高中生形象，尽管从原始出处来讲，她的资历比《饿狼》，《龙虎》中登场的许多角色都要早上许多——在整个《KOF》系列里面也仅次于《怒》中就登场的克拉克、拉尔夫这一对难兄难弟。

既然是SNK全力打造的偶像，麻宫雅典娜相较别的角色确实有着不少特殊优待，单是每一次登场时的新形象就足以令无数角色自愧不如——连主角草薙尚且穿学生服穿到99才换，就更不用提一套装备穿了十年的八神庵了，而如果算上游戏里特殊开场，胜利画面以及超杀时的换装，雅典娜前后加起来最少也有十几套造型，这也往往令支持雅典娜的玩家们内部分歧不断，有的喜欢前期的长发，有的喜欢后期的短发，而从01开始，画师的频繁更换更是令雅典娜日益天差地别，经常新作一公布，大家要看到底下的名字才敢确认，这个看上去完全认不出来的新角色确实是这一代的麻宫雅典娜……

除此之外，麻宫雅典娜自然也是SNK创作的虚拟乐队《BOF》里面的主唱，以个人偶像的名义发售了不少单曲，虽然也许不能够和那些成名的电子偶像相比，但在格斗游戏的世界里，麻宫雅典娜就是独特的一道风景，至今活跃在《KOF》系列的舞台上。

一句话点评



- 玩98时候必选，然后一定用MAX版超杀解决对手！
- 只承认2000之前的造型，后面的根本就是另一个人！
- 出招越来越奇怪，花样越来越多……







姓名	KULA DIAMOND
登场作品	《KOF》系列
年龄	14岁
生日	5月29日
身高	159CM
血型	不明
声优	香和由美



最初的代号为ANTI K'，是NESTS组织为了对付背叛的K'而制造出来的改造人，因此在格斗方面使用完全和K'相反的流派，曾被施加过改造手术，有着能使大气中的水份瞬间冻结的能力。在使用特殊能力时头发的颜色会由普通的橙黄色变为偏水蓝的银色，在《KOF2000》中初次以乱入中BOSS角色方式登场，受命于NESTS的上级干部Diana和Foxy，破坏组织叛徒Zero夺取组织的计划，在NESTS组织毁灭之后，跟随K'开始新的旅程。

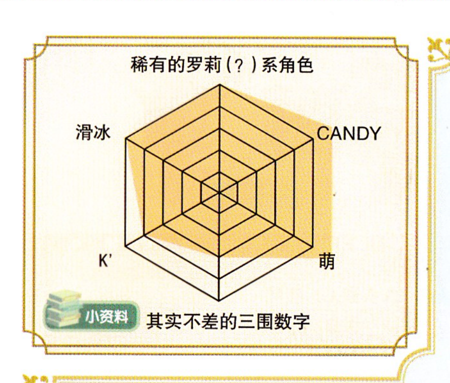
个性天真而单纯，最喜欢的朋友是身边的机器人CANDY，在2000的结局之后，因为CANDY为了保护自己毁坏而一度消沉，在新的故事中为了修复CANDY而开始振作。和K'初期敌对，之后逐渐变为兄长般的依赖关系，两个人之间的感情也是许多玩家猜测的话题，不过目前同样没有官方的明确资料证实。

作为旧SNK倒闭末期时最后创作出的角色之一，在人设，风格上都有较大突破，也因此意外的获得好评，成为“萌”系格斗角色的代表人设之一，进一步取代诸多旧角色，成为后期KOF的固定出场班底成员。

KULA DIAMOND
神秘的冰雪少女









就如同当初很多玩家没有料到《KOF2000》会成为SNK的绝响一样，SNK官方大概也不曾想过，这个仅仅是作为乱入中boss的角色会在之后拥有如此高的人气，短短时间内就能和舞，雅典娜，娜可露露等这些老角色一样，成为SNK的当家花旦，为SNK时代那段风雨飘摇的日子里增添了一抹亮色。

其实看一看KULA的设定，也就不难理解这个角色受欢迎的理由，在当时正是"萌"系少女开始大举进攻的时代，在ACG的各个领域，新一批的潮流都开始涌动，KULA刚好符合多数玩家心目中的期待，纤细的手脚身形加上质感配色清丽的长发，时不时还有一些可爱的小动作，加上有别于KOF已经满大街的炎系角色，冰的攻击方式也独树一帜，看多了传统格斗女角色的丰胸翘臀，KULA就好似夏日酷暑的冷饮，带来格外的清凉感。

了解到这一点，也就不奇怪在之后的作品里KULA会多次登场，和新一代主角K'的关系也留给不少玩家遐想，可惜的是SNK故事设定原案一贯在这方面语焉不详，许多东西就是不肯说死，看看那无数对公认的老情侣特瑞×玛丽，坂崎良×KING等等都没有个明确交代，就更不用指望资历尚浅的新人了，而转眼间故事已经进入到新的三神器篇，主角也换成了更新一代的ASH，要想看到K'和KULA等人更多的戏份，只怕难上加难了。



一句话点评

- KOF至今能吸引我留下来的唯一理由。
- 和外表不符，根本就是犯规的角色（在KOF11里面）
- 火，冰，风，雷，石化……可以考虑出个RPG，她来做女主角！











春丽 Chun Li

姓名	春丽
登场作品	《街头霸王》系列
年龄	23岁（街霸2时）
生日	1968年3月1日
身高	170cm
血型	A型
声优	宫村优子（ZERO系列，EX系列等） 田中敦子（街霸3系列）/折笠富美子（街霸4）

格斗游戏女角色当之无愧的NO.1

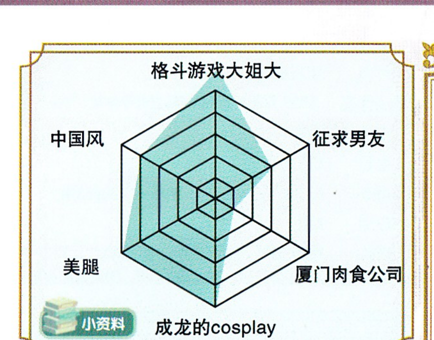
简介

在CAPCOM格斗游戏的经典《街头霸王2》中首度登场，随即就在系列中成为固定登场的重要角色，身为国际刑警的毒品搜查官，为了调查自己父亲死亡真相而怀疑到维加领导的犯罪组织，从而卷入到战斗之中。在维加组织覆灭后，一度辞去刑警而成为教师，但在发生自己学生失踪的事件后，再度出山参加街头霸王大赛。

在CAPCOM最初的设定中，春丽也是李小龙的影迷，房间中贴满了他的海报，而在刑警之外的私人生活中，也有少女情怀的一面，在故事里面曾经有过男友，但因为看到春丽的强悍后害怕而分手，春丽对此感到十分苦恼，但很快振作起来。

作为格斗游戏中最初登场的女角色，在各方面都有着划时代的意义，在人物设定上，中国风格的衣着打扮对之后其余同类角色有着重要影响，也成为COSPLAY的常见服装之一，而性格设定上，个性坚强，实力强大的格斗女角色也成为早期格斗游戏界的一种潮流，时至今日，春丽的形象已经深入人心，成为格斗游戏角色最具代表性的人物之一。



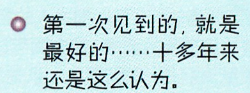




上个世纪八十年代出生的玩家，相信多少都有过在街机厅里的回忆，而在那些回忆当中，街霸2一定是最浓重的一笔，作为格斗游戏永恒的经典，同样诞生出了太多难以忘记的形象，日本空手道家，美国大兵，印度瑜伽，苏联壮汉……尽管连他们的名字和出招都不十分清楚，从而诞生出了不少今天看来值得怀念的俗称——而这当中，春丽是少数的当时就能叫对名字的人物，毕竟上面有拼音写着呢。

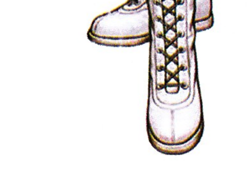
中国人，女角色，这两点就足以令春丽压倒一批角色成为大家选用的最爱，用起来多少也有一种“中国人打鬼子”的自我满足感，CAPCOM的人设一向粗犷豪放，肌肉壮男可以批发当大白菜卖，春丽作为万绿丛中一点红，理所当然地成为难以忘怀的经典回忆，同样是肌肉表现，在女性的人设中就变成了健康与美感，特别是后来偶尔几张春丽放下头发时的彩图人设，让不少玩家才发觉原来一直印象中的强气大姐也有着如此少女的一面。

虽然今日的格斗游戏已经更新换代，街霸系列也由街霸4开始迈入了一个新尝试，但春丽的形象早已经超出了格斗游戏领域，成为游戏文化的一部分，横跨全世界的不同民族，在国外也是首个成为邮票图案的游戏角色，格斗游戏女角色永远的第一名，魅力可见一斑。



- 第一次见到的，就是最好的……十多年来还是这么认为。
- 现在看下上腿这招明显不符合物理学定律，当时却觉得很正常。
- 迄今还是不懂为什么会是“厦门肉食公司”？









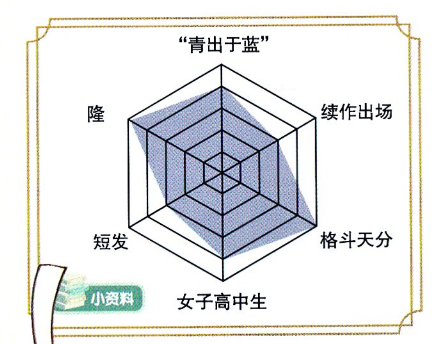
春日野樱

Sakura kasugano

姓名	春日野樱
登场作品	《街头霸王》系列/《私立公平学园》系列
年龄	不明
生日	3月15日
身高	157cm（Zero2中）/158cm（Zero3中）
血型	A型
声优	笹本优子/福圆美里（街霸4）



梦想成为第一的
格斗女子高中生



简介

格斗游戏《街头霸王》系列中的角色之一，于《街头霸王Zero2》中首次登场，原本是住在东京世田谷区二丁目的普通高中生，但是在某天上学的途中被街霸系列主角隆的战斗身姿所吸引，为了能够再度见到隆而决定投身于格斗的世界之中，参加街头霸王大赛。

因为崇拜隆的关系，所以格斗招数流派乃至风格都在竭力模仿本人，而在设定上，教授樱这些武学的则是相当于隆同门师兄弟的丹，不过和各种招数都接近搞笑风格的丹不同，樱本人的招数从波动拳到春风脚都是一本正经的沿袭隆的武学，这方面可以看成樱本人在格斗意识上的极高天赋而获得，在街霸Zero系列的结局里，和隆见面后受到鼓励而决定继续修行。

典型的活力女子高中生，精力旺盛，对任何事情都有充沛的好奇心，虽然运动神经出众，但在体育课总是很快就丧失兴趣而放弃了，除了崇拜隆之外，和班上的多数人都能相处的很好，被同学神月卡琳视为对手，和SNK游戏里面的坂崎百合和麻宫雅典娜由于个性接近而成为好友，在最新作《街霸4》中预定作为家用机特有角色，在另一款《私立公平学园》游戏中也以重要角色登场。

感想

第一次看到春日野樱时的街霸玩家感想估计是差不多的，“女性版本的龙”，无论从出招还是打扮都给人这个印象，而比起“恶搞版本的龙”丹这个角色，樱倒是一本正经，波动拳，春风脚乃至最后的春狱杀也都是有模有样，凭借基本性能的优越和在一群肌肉壮汉里面还算顺眼的女子高中生水手服打扮，使用频率大为增加。



无独有偶，SNK当时也有一个“没火的草薙”矢吹真吾，而两边连理由都相同，对于心目中的偶像崇拜而踏入格斗界进而从行头到招式都模仿偶像而出道，不过和在各种同人漫画里面充当搞笑角色的真吾比起来，樱的人气还算是不坏，毕竟在系列里面的女角色总是有些特殊照顾，而她和隆的相遇开场及结局画面也是可圈可点，

虽然在《街霸3》中的大换血让一批人物淡出玩家视野，不过在最新的《街霸4》里面，春日野樱这名活力少女还是再度将回到街霸的舞台上来，和隆之间的故事也会继续成为话题，她的感觉始终就像战斗风格一样，明快直接，让人感受到青春的活力。



一句话点评

- 水手服高中生，可惜一直是那头像男孩子的短发。
- 在最开始不懂人物资料台词的时候，一直以为她是隆的妹妹或者女儿什么的关系。
- 私立公平学园里面登场的樱更加有趣搞笑。







娜可露露
Nakoruru

崇尚自然，守护自然的巫女

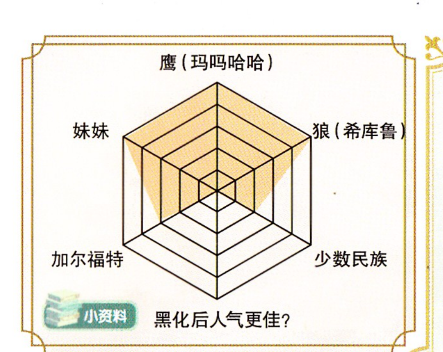
姓名	娜可露露（ナコルル）
登场作品	《侍魂》系列
年龄	看上去像17岁
生日	明和八年（1771年）十月十一日
身高	五尺一寸（约155cm）
血型	AB型
声优	生驹治美/高桥美佳子(天下第一剑客传)



在《侍魂》系列中登场，居住在北海道一带的阿伊努族的巫女，为了守护自然和村落的安宁，带着祖传宝刀和动物朋友鹰、狼等一起作战。性格安详而温和，关心妹妹，照顾身边一切熟悉的人。喜爱森林中的动物，能够倾听到大自然的声音，时常也会对自己身为巫女的命运感到沉重而因此困惑，是现实社会中完全不可能存在而脱俗的角色。

同样是SNK系列作品中的代表女角色类型，也是《侍魂》系列的代名词之一，在《侍魂O》之后的作品中，还设定出了以罗刹版的娜可露露配色方案为原型的新角色蕾拉，和娜可露露形象一致而个性完全相反，冷静果断，被玩家们戏称为“黑化后的娜可露露”，从另一个角度来说也有大量的支持者。

和加尔福特的关系是另一常见话题，明白加尔福特对自己爱慕的心意，也对他抱有好感，然而身为一族的守护巫女，两个人之间的感情始终没有明确结果。在游戏中描绘了一种结果，《真侍魂》的结局最后，娜可露露为了大地安宁献出生命而逝去，而在之后发售的PS游戏《剑客异闻录 苏醒的苍红之刃》里面，20年后的她已经成为圣灵，继续守护着自然。





“第一眼看到的，就是最好的”，出自这样一个简单道理，在许多SNK的拥簇心目中，《侍魂》的价值要远在《KOF》之上，也是最能体现SNK精神的作品，理所当然的，他们最喜爱的女角色自然也就是《侍魂》系列的代表人物之一娜可露露，实际上在日本方面，娜可露露的人气也是高居不下，在《KOF》尚未推出的时代，许多同人画师们笔下描绘的正是娜可露露。

纯真，温柔，美丽，可爱，被诸多形容词包围的娜可露露可以说是毫无缺点——这大概也是后来SNK会创作出蕾拉这个角色的原因，太过完美有时候也就反而不真实，现今的玩家往往更喜欢个性变化强烈的角色，从某种意义上来说，娜可露露大概也只属于那个特定的时代，在大家都好简单而单纯的岁月里，对于美好事物的憧憬。

然而在那份美好的背后，官方认可的侍魂故事其实注定带着一丝悲剧色彩，由于语言隔阂，很多玩家实际并不知道在年表中真侍魂的时间顺序上发生在前四作的最后，3作斩红郎和4作天草只是追忆，同样真侍魂的结局及其后面3D侍魂的结局也已经给出了许多人最终的命运，如前面所说，娜可露露选择了守护自然这条孤独之路，不过对于更多喜爱娜可露露的玩家来说，他们更愿意相信这只是平行世界的一种可能性，而在新作《天下第一剑客传》里面，也有着属于娜可露露的幸福结局。





一句话点评

- 玛玛哈哈这个名字每看一次就要笑一次，狼的名字就始终记不住。
- 其实这么多年一直都觉得被鹰抓起来飞的动作其实很傻……
- 因为想知道娜可露露的故事，硬着头皮打完了那个垃圾无比的《剑客异闻录》







姓名	色
登场作品	《侍魂》系列
年龄	不明
生日	六月六日
身高	五尺六寸(约168cm)
血型	不明
声优	南かおり



色 Shiki

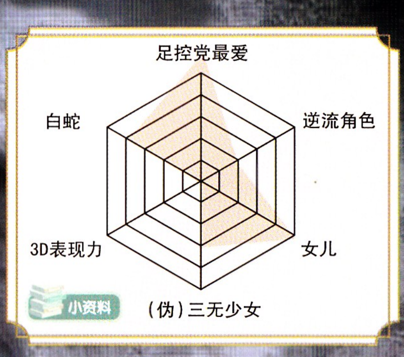


在侍魂3D化的首款作品《SAMURAI SPIRITS~侍魂~》中作为新角色登场，因为身为半阴之女的体质，被坏帝尤加操纵成为傀儡而和霸王丸敌对，虽然一度摆脱尤加的控制，但随后又被负面阿斯拉所吸引而再次堕入魔道，身为傀儡，对于自己过去的一切都没有印象，性格也十分苍白。天生具有蓝色的眼睛，被尤加控制后左眼变为红色，背后有白蛇图案的刺青，加上出招时的部分特别效果，是很容易让人联想到蛇的魅惑女子感觉。

虽然仅在3D《侍魂》系列中登场，但由于人设出众和造型方面的独特，很快获得了大量新玩家的支持，尽管在之后的《侍魂》系列没有再度登场，但在SNK的其余游戏《SVC》系列，《KOF竞技场》等均以重新绘制过的2D造型登场，在同人界也有大量画师支持。

在3D侍魂第二款作品《阿斯拉斩魔传》的结局里，和阿斯拉生下一个女儿命，之后将其托付给霸王丸，在花枫院和狆等人的抚养下长大成人，之后在PS上的作品《剑客异闻录 苏醒的苍红之刃》中登场，从各方面而言是色角色造型的复刻，而在其故事结局中，也能再度看到色的登场。

冷艳魅惑并存的半阴之女







感想

和SNK旗下的诸多角色不同，很长一段时间以来，许多玩家熟悉色这个人物的原因仅仅是来自杂志或者网络上的介绍——由于各方面原因，国内接触过3D侍魂街机版的玩家屈指可数，很多人一直要到后来SVC系列中2D版色的登场，才第一次实际操纵这个人物，而和侍魂其余角色间的丰富互动比起来，色的故事其实也是较为单薄的，这和3D侍魂的失败脱不了干系，官方故事中色除了阿斯拉之外，也只有和霸王丸有一定程度的交流，所以最后将自己的女儿托付给了这名因为剑道认可自己的剑客。

换个角度来说，色在格斗游戏的人气大部分是依靠她的形象设计优秀而成功的。3D侍魂今天已经被历史证明是公认的失败作品，唯一的成就大概就是留下了一批堪称华丽的人设，北千里，白井影二等人把水墨画风发挥的淋漓尽致，一个个人物绝美之余又不失豪气杀意，和侍魂的风格天衣无缝（只可惜放到3D画面就惨不忍睹了……），色正是这当中的优秀代表。

设计这个形象时，《EVA》正方兴未艾，三无少女一时间大行其道，色的设定多少受到了影响，没有过去，没有情感，没有表情的背景让色看起来始终有着一种冷漠沉重，而在另一方面，在服装设计上又充满了别具诱惑性的暴露感，两种截然不同的特质融合在一起，让很多玩家仅仅是看到色的人物图时就第一眼喜欢上了这个角色，随后才去深入了解故事背景等，这也算是一种逆流现象吧。

一句话点评

- 其实直到今天我都没有实际用过这个人物，但不影响我喜欢她。
- 如果说不知火舞的看点是胸，那么色的看点就是腿……
- 每次看到同人图的时候都感叹游戏糟蹋了这么好的人设。





姓名	莉莉 （Lili）
登场作品	《铁拳》系列
年龄	16岁（初登场时）
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	—



莉莉 Lili



简介

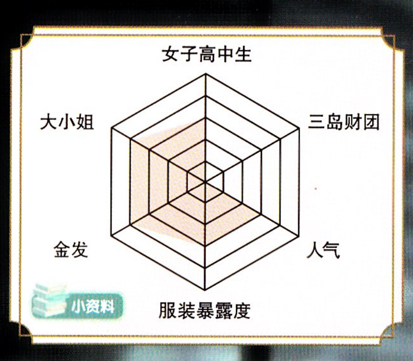
“《铁拳》系列”的新增加角色，在《铁拳5 DR》中首次登场，摩纳哥石油大王的独生女，生来就是富家小姐，在4年前被绑架犯袭击时，慌乱中突然大发雷霆将一伙犯人全部打倒在地，从此以后便喜欢上了将人打倒的快感，但由于性格温和的父亲讨厌打斗，经常在本能和父亲之间矛盾挣扎，最后还是选择偷偷驾驶私人飞机参加格斗比赛再迅速返回的手段来瞒天过海。

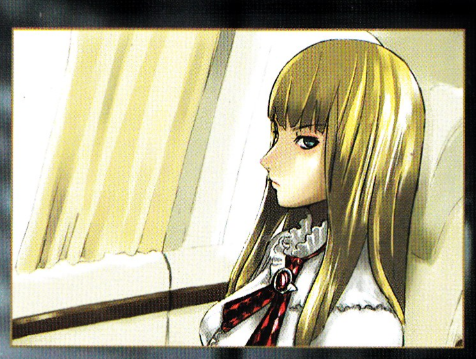
某天在旧金山从击败的对手手中获得了铁拳大赛的入场券，当得知大赛的举办者是一直是父亲感到头痛的三岛财团时，莉莉认为打倒三岛家会对父亲有所帮助，因而决定参加这次大赛，但在决赛中被风间飞鸟所击败，之后父亲对其擅自外出十分愤怒并下了禁足令，因此莉莉失去了与风间飞鸟再次较量的机会。但之后不久在《铁拳6》的故事开始时，父亲的油田被三岛财团所强占，整个企业陷入混乱，而父亲也因此劳累过度病倒。担心父亲安危的莉莉认为只要自己将油田从三岛财团手中夺回，那么父亲一定会痊愈，于是再度决定参加新一届的铁拳大赛。

设定上是标准的大小姐学生形象，金发，完美身材，格斗方式是遵循本能的我流，在最初公布人物设定时曾经引起不少争议，认为是“《铁拳》系列”向大众流行文化的妥协，不过在发售后还是得到了大量支持，在续作中登场也说明得到了新玩家的认可。

TEKKEN 喜爱拳法的千金大小姐









感想

其实比较搞不懂为什么会有玩家认为莉莉这个形象不符合《铁拳》的一贯作风——如果说铁拳标榜的是硬派格斗，那么之前又不是没有出现过凌晓雨，风间准这样的女性角色，况且在格斗角色的世界里，金发豪门大小姐本来就是一种代表角色。和肌肉壮汉，白发老头等等在强调角色特性上本质是一样的。

当然在铁拳世界里，三岛财团才是唯一的豪门，万恶的根源，除了三岛家有关系的那一群变态外，其余人参加大赛的目的十有八九都是奔着打倒三岛财团这个目标——虽然注定不可能成功，比起来那些人来，莉莉只是自己家里的油田被三岛财团侵占，已经可以说是微不足道的小事了，至少在目前来看没有被卷进三岛家那没完没了的家族内部矛盾就该庆幸了。

虽然在剧情上没什么特别，也不能算是系列的关键人物，不过根据惯例，新增角色必然在操作上有着强化或者易上手的部分，加上机能进化后，外貌和身材都很抢眼的莉莉选用率还是颇高的。

一句话点评

- 为什么大小姐就一定要是金发？
- 现在的中学生都不中学生了。
- 用她的时候都会用投技。








简介

《灵魂能力》系列中登场的角色，最初出场是在3代的故事模式中，4代作为可选用角色正式登场，虽然具体年龄等资料不明确，但在外表打扮上都是标准的哥德风格的罗莉少女形象，使用西洋剑阿尔比昂，战斗风格是从养父拉斐尔那里学来的索雷尔流派剑术，和拉斐尔一样是左撇子。

在战乱中成为孤儿，在贫民街过着流浪生活，偶然的机会帮助了逃亡中的拉斐尔后成为他的养女，起初由于长时间流浪的生活，对于任何人都抱有戒心，但在拉斐尔的照料下，渐渐打开心扉，并将其视为自己最重要的存在。在此之后，拉斐尔受到邪剑力量的污染身体产生变异，而照顾他的艾米同样受到影响，两个人从此一起在一座古堡中隐居，过着与世隔绝的生活。

在4代的剧情开始，拉斐尔感受到邪剑刀魂的再度出现而离开，临走前虽然叮嘱艾米不要擅自外出等待他的归来，但在拉斐尔一直杳无音讯的情况下，艾米决定第一次违背养父的意愿离开古堡，以拉斐尔所教导的西洋剑术展开战斗。



艾米·索雷尔
Amy Sorel

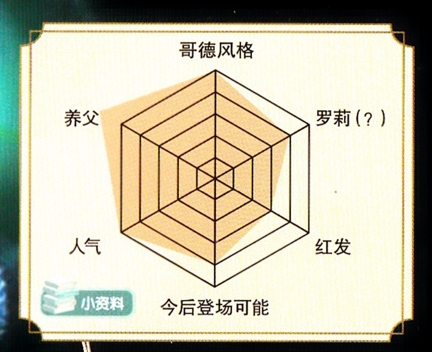
姓名	艾米·索雷尔（Amy Sorel）
登场作品	《灵魂能力》系列
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	立野香菜子(3代)/生天目仁美(4代)





为了所爱等待且战斗的少女



一句话点评

- 御姐要配旗袍，罗莉要配哥德装。
- 格斗游戏里面最喜欢的一身打扮！
- 拉斐尔分明就是在搞源氏养成计划，可恨！



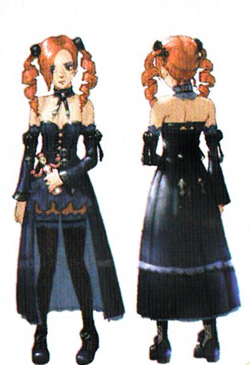


感想

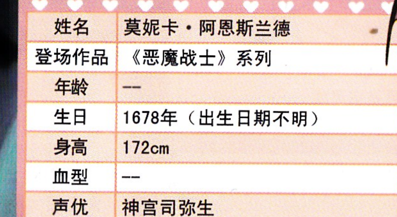
作为3D刀剑格斗游戏的代表，《灵魂能力》系列在每一代都试图作出不少变化，4代中大概最为明显的就是自创角色的强化，完全营造一个从外表到招式伤害都由玩家自行决定的角色，这种模式可谓一次大胆的尝试，虽然在玩家口碑中争贬不一，但至少这种想法值得肯定。

当然，4代也没有忘记增加几名新角色来满足老玩家们，正式登场的罗莉少女艾米毫无疑问就是最大卖点之一，总所周知，《灵魂能力》系列的女性角色一贯是御姐当道，索菲蒂亚，艾薇等都是以成熟风姿闻名，不过这一次的新女主角艾米则一扫从前的传统风格，黑色短裙，紧身皮衣，高膝长靴，这种典型的哥德罗莉风让她在最初公布形象后就人气飙升，尽管游戏里面攻击力较低是她的致命弱点，也还是令不少玩家坚持选用，无怨无悔。

另一方面，她本身的剧情也颇令人感慨，对于自由流浪的她而言，拉斐尔不仅是她的养父，也是第一个令她感到温暖的人，即便受他的牵连而改变了体质，成为脱离人类的存在，也依然无怨无悔的跟随他一起与世隔绝，即便只能在阴暗的古堡中生活，那份空间就已经是她幸福的全部。

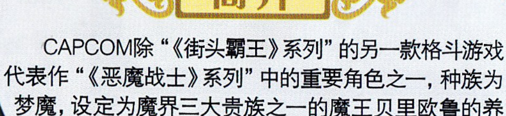






姓名	莫妮卡·阿恩斯兰德
登场作品	《恶魔战士》系列
年龄	--
生日	1678年（出生日期不明）
身高	172cm
血型	--
声优	神宫司弥生



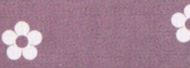


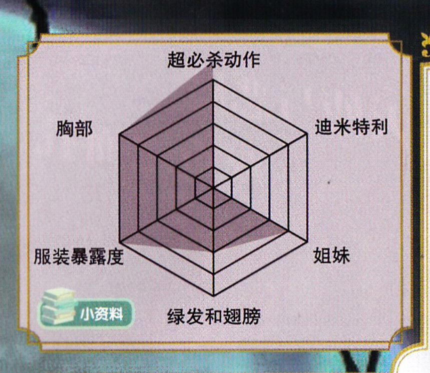
CAPCOM除“《街头霸王》系列”的另一款格斗游戏代表作“《恶魔战士》系列”中的重要角色之一，种族为梦魔，设定为魔界三大贵族之一的魔王贝里欧鲁的养女，也是下一任阿恩斯兰德家的继承人，然而本人对继承者的位置毫无兴趣，经常擅自溜到人间，对各种未知事物充满着好奇心。

生来具有强大的力量和灵魂，而由于那种魔力无法控制，贝里欧鲁在莫妮卡小时候就把她的灵魂分为三部分，其中之一随着贝里欧鲁死去而消逝，除了莫妮卡体内灵魂之外的最后一部分被封印在异空间中，打算在莫妮卡成长之后再融为一体，但贝里欧鲁的死让这件事被遗忘，在之后系列的故事里面，这部分灵魂被冥王杰达所利用，诞生出了名为莉莉丝的角色，之后两个人设定作为姐妹类的角色在游戏中登场。

和有些独立特行的性格相反，由于设定上种族是梦魔，在服装打扮上十分大胆暴露，游戏中的一举一动也充满了挑逗性，在游戏推出不久后就成为话题人物，也是“《恶魔战士》系列”中在其余作品串场最多的人物，绿色的头发和黑色蝙蝠翅膀成为招牌标志，后来的妹妹莉莉丝在人设上一脉相承，只是将头发和翅膀分别换成了紫色和红色。

夜之女王
魅惑之梦魔





感想

和不知火舞，春丽这些角色有共同之处，很多玩家未必熟悉《恶魔战士》的故事背景，甚至未必玩过这个格斗系列，但也多少认得出来莫妮卡这个角色，毕竟那身梦魔打扮已经成为各种COS展会里面最大胆的一套装备之一——如果对自己身材没有自信，轻易是不敢接下莫妮卡这个挑战的。

恶魔战士诞生的年代，CAPCOM的画师们首次尝试的卡通风格精心设计了各种熟悉的恶魔形象，吸血鬼、狼人、雪男、猫娘、幽灵武者、人鱼、丧尸、木乃伊、科学怪人等等，而这当中毫无疑问最成功的自然就是梦魔的化身莫妮卡，造型上以蝙蝠女王为主要特征，翅膀和绿发的配合可谓完美无缺，而游戏里面动起来的莫妮卡，给人留下深刻印象还有那些充满想象力的超杀，胜利动作等等，很多根本就是故意引导大家往那方面想，而随后作为妹妹角色的莉莉丝则是一角两用，把莫妮卡没能发挥的优点进一步强化，也就难怪这对姐妹角色成为CAPCOM性感路线的代言人，在各种游戏里面一再登场了。

在同人领域里面，莫妮卡也是早期同人画师的重要笔下对象之一，和游戏里面标准的梦魔打扮不同，同人画师笔下的莫妮卡往往身着各种便装，看起来别有一番魅力，当然，莫妮卡最具诱惑力的胸部，依然总是若隐若现，吸引着玩家们的视线。

一句话点评

- 因为她，对绿发的女角色从此有了一番偏爱。
- CAPCOM什么时候也出一款跨角色的恋爱类游戏吧。
- 不知道大家是不是都知道了，在《武装飞鸟》里面也能看到莫妮卡的出现。







Dizzy

姓名	Dizzy
登场作品	《Guilty Gear》系列
年龄	3岁（实际年龄）
生日	12月25日
身高	167cm
血型	解析不能
声优	藤田佳寿惠

简介

2D格斗游戏《Guilty Gear》系列中登场的少女角色，在《GGX》中作为BOSS出场，而在《GGXX》之后的系列中作为一般可选角色使用，是作为Gear和人类结合新可能性而诞生的少女，母亲是Justice，父亲虽然没有明确说明，但目前猜测中是Sol的可能性很大。

外表看起来是20岁左右的少女，但是实际的年龄只有3岁，在婴儿的时候被村子里面的一对老年人夫妇收养，但是由于本身异常的生长速度加上那不同于人类的翅膀和尾巴，很快被村里人所害怕，当作是Gear决定处理她，Dizzy不得不离开养父母，一个人躲到被称为"恶魔所在地"的森林里过着与世隔绝的生活，但随即又有无数因为高额赏金闻风而来的赏金猎人盯上了她，而Testament，纱梦等人的出现让她的生活进一步得到改变。



紧身皮衣的打扮广受好评，蓝发尾巴等也是与众不同的标志，背后的一对翅膀会幻化出两张相反的面孔（一种说法是天使与恶魔），为了自己不受控制的力量而一度感到困扰，在遇到Ky后，受他的影响决定开始寻找自己新的人生，而在《Guilty Gear 2》之中，有很多的迹象都证明Ky之子Sin的母亲"木阴之君"就是Dizzy，可以看成官方暗示的两人之间关系的补完。



感想

作为新生代格斗游戏的代表，《Guilty Gear》系列为了传统的2D格斗游戏带来的不光是画面效果的提升，在系统上乃至格斗理念上都影响着后来的作品，也正是因为《GG》和后来的“《GGXX》系列”的不断变革，才让本来已经黯淡下去传统格斗游戏再度焕发活力，同样，虽然人物类型看起来还是离不开传统设定的那几种套路——大量点阵绘制的人物立绘加上新机板的机能也让各个角色看起来与众不同。

《Guilty Gear》里面的女角色同样不少，但是Dizzy给人留下的印象往往是最深刻的，一方面是因为BOSS身份，一方面也是设定最接近“萌”感觉的人物，不管是翅膀还是尾巴，抑或是那身和外表年龄不符合的衣着造成的反差感，都是所谓的萌点，而背后的两张面孔，更是各种同人图里面拿来做文章的好话题。

“《GG》系列”的主线故事一直故意含糊，人物的许多设定也都只停留在猜测，而Dizzy和Ky两个人的配对多少也就有些出乎意料，《GG2》的剧情一出来，无数人大跌眼镜，没想到看起来一本正经的ky下手之快，连孩子都这么大了，虽然到最后也不肯明说木阴之君就是Dizzy，但熟悉设定的玩家们心里都清楚，而再考虑Dizzy可能最大的生父母Justice和Sol，不难发现这一家子的混乱程度……

一句话点评

- 一开始以为自己把辫子错看成尾巴，后来发现真的是尾巴……
- 如果承认《GG2》的剧情，那么Sol不就是Ky的岳父了……
- 究竟全身上下什么地方像3岁了……







陈佩 Pai Chan

姓名	陈佩（Pai Chan）
登场作品	《VR战士》系列
年龄	18岁（初登场时）
生日	1975年5月17日
身高	166cm
血型	O型
声优	岩男润子(VR2)/高山男(VR3之后)



简介

3D格斗游戏代表作之一《VR战士》系列中登场的重要女角色，出生于香港，是陈洛唯一的女儿。由于陈洛希望陈佩继承衣钵，所以从小就开始传授给她燕青拳。但在陈洛为了学习拳术而忽视妻子的生活，导致陈佩的母亲因为过度劳累而去世后，陈佩就非常怨恨父亲，单独离开家庭而前往香港，后来成为动作明星。当得知陈洛要参加格斗大赛时，于是陈佩也决定参赛而向父亲复仇，而在“《VR》系列”的后几款游戏剧情里，当得知父亲本人也身患绝症时，对他的态度有所软化，参赛的目的也变为阻止父亲。

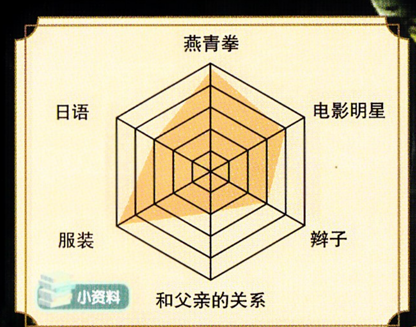
因为是设定中就需要登场的中国美女形象，所以从外表到台词都是以“日本人心中的中国武打女明星”为主要特征，在后期作品里服装进一步充满民族特色。

作为出众的电影明星时，情感波动很大，起伏不定，经常在强烈的爆发后又很快恢复冷静，在武术方面同样具备很高的天赋，一旦下定决心确立目标后就会全力争取，此外虽然不想承认，但在内心深处有着和追求武道的父亲接近的一面，渴望通过格斗来挑战自己的极限，证明自己的武术价值。也因此在后面的故事里会为了阻止父亲而战。









感想

作为3D格斗游戏的先驱和代表作，《VR战士》系列留给人们的印象是相当震撼的，看多了2D格斗游戏绚丽夸张的超必杀，3D格斗那种返璞归真的打击感令它迅速赢得了一批FANS，尤其是VR里面的动作设计并非凭空画饼，而是铃木裕亲身考察甚至拜师学艺后的结果，里面的一拳一脚用起来也就格外有说服力。

当然，十个格斗游戏里面有九个少不了中国人，相对男角色不是老头就是李小龙的固定样本，女角色多少要好些，虽然陈佩各方面的设定一眼也能看出来与其说是“中国人”还不如说是“日本人心中的中国人”，又是武术世家又是女明星的，老爹就是厨师，翻来复去还是离不开这几样——看在多少是个美女的份上还是睁一只眼闭一只眼吧，毕竟当初看到陈佩施展燕青拳中雷击掌，双拳旋风腿等一系列动作的惊艳感，不少人都曾有过一样的感受的。

随着游戏硬件实力的强化，陈佩的形象也就越来越美化，原本看上去有些别扭辫子头如今也已经看得顺眼多了，加上越来越花哨的民族服装，也就多了不少风韵，也就难怪在最新作里面会有角色单纯地因为仰慕陈佩而追随加入，而她那个厨子老爹虽然一直设定就是重病缠身，但每次看起来都是精神百倍地不断挑战最强，让作女儿的苦恼不已，每一次追在后面参战。



一句话点评

- 画面精细了，效果增多了，但反而开始怀念早时候的形象了。
- 为了看服装而不断挑战！
- 两根辫子总觉得会缠在一起打结。







凌晓雨 Ling Xiaoyu

姓名	凌晓雨（Ling Xiaoyu）
登场作品	《铁拳》系列
年龄	16岁（《铁拳3》时）
生日	不明
身高	157cm
血型	A型
声优	冬马由美



怀抱梦想 精力充沛的少女

简介

NAMCO著名3D格斗游戏"《铁拳》系列"中的重要角色之一，在《铁拳3》中首次登场，十分喜欢游乐园，希望将来长大后在中国修建自己的游乐园，在铁拳3的开场因为偷偷潜入三岛财团的邮轮而和三岛平八相遇，向平八诉说自己的梦想之后，被平八告知如果在接下来的铁拳大会上获得优胜，就帮助她实现这个梦想，因此决定参加比赛。

在之后的故事里面，凌晓雨和宠物熊猫一起移居日本就读高中，从而遇到留级的风间仁，在了解到三岛家的历史之后，认为一切灾难的根源是三岛平八将一八扔下悬崖而开始，决定改变一切来拯救三岛家，再度参加铁拳大会。

使用劈挂拳等中国拳法，但在游戏里面只说日语，性格是绝对的乐天派，喜爱各种美食，虽然总是抱着好的目的而出发，但由于那种不加思索的冲劲和过于旺盛的行动力，也是引起各种混乱的源泉，对于三岛平八好奇，自己师傅雷武龙尊敬，而年龄相仿的风间仁则是视为朋友，在风间仁离开后一度消沉，此外有同班同学兼女性好友平野美晴，在PS2家用版的《铁拳4》中是作为凌晓雨的另外一个造型登场。







感想

“《铁拳》系列”的历史，就是一部儿子打老子，外孙打外公的历史，总归一句话，三岛家内部矛盾打来打去，今天这个把那个扔下悬崖，明天那个把这个送进太空，反正到了下一作还会继续回来乱打，偶尔还能翻出三岛仁八这种真正的老古董，让人感叹三岛家万恶的血缘流毒无穷，而被卷进来的那些人，就只能说他们活该倒霉，谁让铁拳就是这么个乱七八糟的故事。

同样可以算被意外卷进来，凌晓雨要幸运很多，虽然那个游乐园的梦想迄今也没实现，但好歹在三岛财团的照顾下安稳过日子，但遇上那个傻瓜风间仁，则是又一次不幸，在后面的故事里随着风间仁的邪恶化，勉强算是朋友的凌晓雨就得一次次出动，连宠物熊猫都能感觉到风间仁对凌晓雨的重要性，结果到最新作还是一点暧昧没有，果然只要三岛家的一堆老头子不死，这个故事就不可能有什么正常化的发展。

回到凌晓雨这个角色本身，对于格斗游戏里面的中国女性形象，已经是不用多提了，再怎样设定也就是那几招变来变去，凌晓雨除了名字出招外，大概就只有双马尾辫有一丝中国女性的感觉，很多时候身边的熊猫倒是加了不少印象分，但看在《铁拳》本来就是阳盛阴衰的情况下，偶尔有凌晓雨这样活力充沛的角色出来闹一闹场，也能让人开怀一笑了。





一句话点评

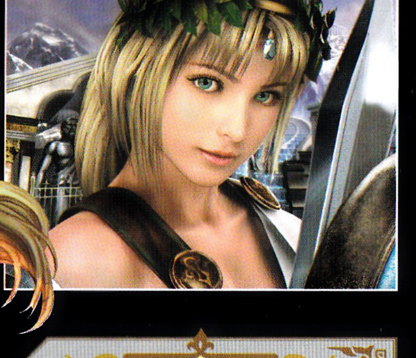
- 大概是全作里面唯一真心关心三岛家的角色。
- 从3作到6作，似乎变化的只有胸部，哦，还有辫子的绑法。
- 为什么对她的印象，除了熊猫还是熊猫呢……







姓名	索菲蒂亚·亚历珊德拉
登场作品	《灵魂能力》系列
年龄	25岁（最新设定）
生日	3月12日
身高	168cm
血型	B型
声优	根谷美智子/中村千绘（最新作）



圣剑守护者 爱与悲哀的圣女

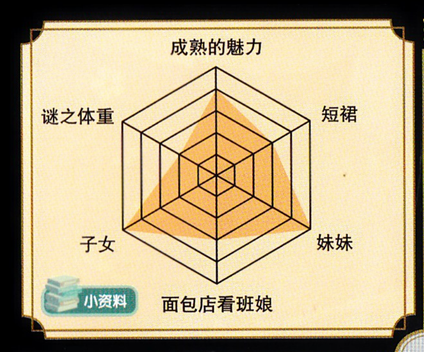
简介

3D刀剑类格斗游戏《灵魂能力》（Soul Calibur）系列中登场的主要角色之一，受命于火神赫淮斯托斯（Hephaistos）破坏邪剑，为了这一使命而不断展开作战的少女，在最初系列完成使命后，一度放弃战斗，回到家乡而和所爱之人结婚，生下一双儿女，但在之后的故事里，发觉自己的孩子被邪气所入侵，妹妹卡珊多拉又擅自离家出走，索菲蒂亚来到了莱因河畔的奥斯特蓝斯布鲁克，却在此遇到了一名妖异的少女，在神殿中获得新的启示后，她决定再一次拿起武器，不是作为圣战士，而是身为母亲而守护自己重要的存在。

出身于奥斯曼土耳其帝国下的雅典，自幼接受神殿的洗礼和教育，短裙短剑加上单手盾牌的服饰是索菲蒂亚的代表性服装，战斗时的风格也以简单明了的突刺为主，特别是投掷技巧十分娴熟，对于自己妹妹的性格有些苦恼，但更多时候是溺爱。

一度放弃战斗后，和所爱的同伴铸造师罗提恩结婚，性格方面不喜爱争斗，对于伤害别人的事情也总是慎重考虑，在少女时代是家里面包店的招牌女店员，结婚后则帮忙丈夫进行打造兵器的工作。





不管是《刀魂》,《灵魂能力》还是《魂之利刃》,代表的都是NAMCO旗下"《铁拳》系列"之外的另一款3D格斗大作,当年曾经获得FAMI通惟一格斗游戏满分评价的作品,而广大玩家第一眼看到画面时,多少都为其刀剑挥舞的光影效果所眩惑,为其背景磅礴大气的舞台所震撼,为其庄严而激昂的音乐所倾倒,从而在格斗游戏历史上写下属于自己的一笔。

"《灵魂能力》系列"的人物一贯众多,偶尔还有其他作品的客串角色,诸如三岛平八,林克等,最新版还有"《星战》系列"的人物,但从另一个角度而言,也就导致本身人物存在感的偏弱,诸多角色的重复性难以避免,当然,这里面肯定不包括堪称最人气女主角的索菲蒂亚,无论是服装还是动作,这个角色的设计都无可挑剔,完全体现出女性角色的美感和活力。

和其余大多女角色不同的是,官方故事里面早早就为索菲蒂亚安排好了另一半,25岁就已经是两个孩子的母亲(不知火舞应该十分羡慕)——虽然完全看不出来,不知道有多少玩家知道这个设定后痛心疾首,好在官方也随后设计了妹妹卡珊多拉这个有着异曲同工之妙的角色作为弥补,而结婚成家的索菲蒂亚也依然活跃在新作的舞台上,时而展现那动人美妙的剑之舞姿。



一句话点评

- 看到大动作时短裙的摆动,才能理解3D格斗存在的必要性。
- 我反而觉得新作里面比之前年轻了。
- 和诸多角色比起来,反而索菲蒂亚给我一种最像战士的感觉。









姓名	静御前
登场作品	《源氏》系列
年龄	15岁（推测）
生日	--
身高	--
血型	--
声优	香椎由宇



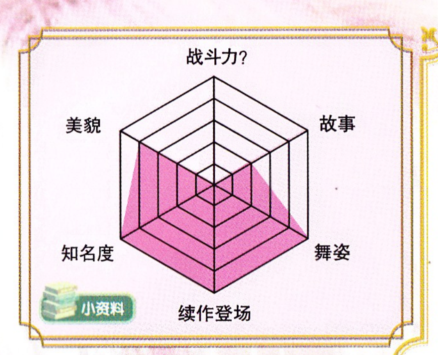


著名游戏制作人冈本吉起独立成立的游戏工作室Game republic首款游戏动作《源氏》中登场的女角色，拥有净化之力的巫女，原形则是取材于日本历史上著名的美女静御前。

因为游戏取材于源义经的历史事迹，所以游戏中的静御前资料和历史传说中的描写基本一致，名字是静，御前则是其余人的称呼，自幼跟随母亲白拍子矶禅师学舞，天资聪慧让她很快以优美的舞姿和超群的舞技闻名，14岁时左右因为在神泉苑以舞祈雨成功，从此成为天下闻名的白拍子舞女，15岁时与当时刚刚讨伐平家凯旋而归的源义经相遇，从此成为源义经的爱妾。在不久后，义经受到兄长妒忌迫害而逃亡，静御前跟随义经流亡至吉野山，之后分开被源赖朝抓获。

曾替源义经生下一个孩子，但随之被遗弃，在义经自杀后，静御前从镰仓获释，回到京城，削发为尼，为丈夫义经和被杀害的孩子念经祷告。20岁时去世，而在游戏里面，玩家则可以通过操纵义经通关，改变静御前的命运，此外在预定发售在PS3上的续作中，静御前也将作为可使用角色正式登场。



感想

虽然只是新公司初创茅庐的作品，但看在背后制作人街霸之父冈本吉起的响亮名号，《源氏》在登场前就受到不少人的期待，而实际体验后，也的确可以说，作为一款新作，还是交出了一份比较令人满意的答卷。

由于制作人CAPCOM出身，《源氏》的动作系统在很多方面都参考了《鬼武者》等系列游戏的成熟部分，让玩家们上手也比较容易，而故事剧情采用的源义经故事的传说，就算在中国还不那么被广为关注，但在日本方面，源义经这个历史人物具备了一切受欢迎的要素，用兵，美少年，传奇一生，悲剧结尾。当然更少不了和他相伴的红颜知己，著名美女静御前。

和源义经一样，静御前的历史是不少游戏都采用过的历史传说，如果说源义经在传统里是被命运捉弄的悲剧主角，静御前就是与之相配的红颜女子，尽其短暂一生，她选择了义经作为知己，也就从此注定了悲惨命运，而在游戏里面挽回那些遗憾，一贯就是历史题材游戏的主旨，同样在《源氏》游戏里面登场的静御前，单是在CG画面里面就展现出了那种绝世舞者的气质美感，银发如雪，黄衣如菊，组合在一起成为一幅美丽的风景，要说有什么遗憾，也就是对于两个主角义经和弁庆描写过多，忽略了静御前的故事，只能留待续作中继续补完。








一句话点评

- 虽然白拍子的打扮就是如此，但游戏里面的静御前还是看起来太少年了吧……
- 不能使用的角色，明显就是为续作铺路么。
- 看起来完全不像历史上的年龄……







姓名	菲欧·杰米（Fio Germi）
登场作品	《合金弹头》系列
年龄	23岁
生日	10月2日
身高	158cm
血型	O型
声优	--



活跃在战场的元气女孩

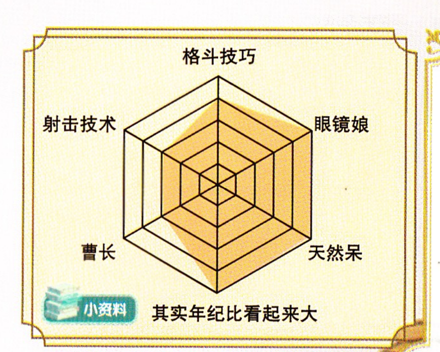
简介

SNK横板过关射击游戏"《合金弹头》系列"的女角色，从二代开始正式登场，成为四名主要角色之一，本名菲欧莉娜·杰米，菲欧是战友们对她的爱称，出身于意大利热那亚（4代中为佛罗伦萨），是意大利富豪的独生女，所以从小被教育成无忧无虑的性格，口头禅是"没关系"。

但由于家族中世代都以军人为荣，因此菲欧作为家中唯一的独生女，虽然本人之前丝毫没有这个想法，但是在父亲的严格命令下，被强迫送进军营并且安排进最严格的军方情报部SPARROWS，而在经过训练之后，莫名其妙的被选中为特殊任务士兵的成员之一，随着mission 2中的活跃，接着成了固定人选，但对菲欧来说，目前只希望尽快完成任务退役，去继续学习自己喜欢的缝纫或者成为一名保健医师。

登场形象是标准的迷糊眼镜女孩个性，在游戏里面也透过许多小地方体现出来，比如在战场会悠闲的坐下来开始野餐等，而因为这些细节设定，在作品中成为了最受欢迎的女性角色，除了"《合金弹头》系列"之外，在SNK的其余作品也时常客串登场，比如在《KOF2000》中担任援护角色，在《KOF竞技场》中更加作为可选用人物登场。

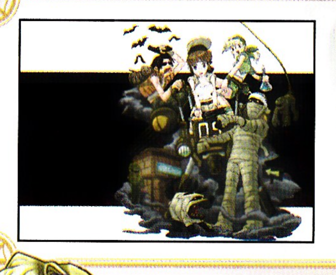




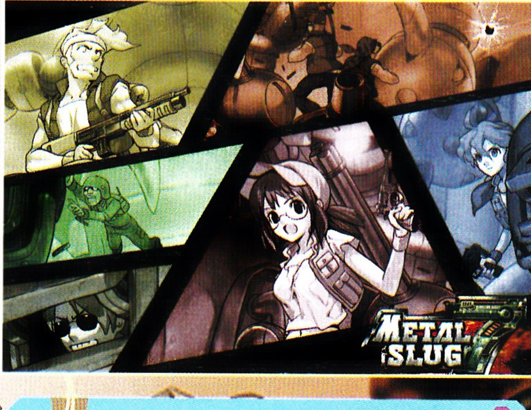


“《合金弹头》系列”出现时，虽然SNK已经面临困境，但还是在这系列游戏里面表现出了少有的投入，虽然是传统的射击过关类型，但对于各种细微地方的用心这款游戏最成功的地方，千奇百怪的敌人，五花八门的乘坐工具，数不胜数的隐藏要素，就连四名固定主角用起来也不光是形象上的差别，许多小动作上都体现出每个人的不同。

这当中的迷糊眼镜娘菲欧一贯是玩家们的最爱，一头马尾辫加上帆布短裤让她从外表上感觉无比爽利，比起军人更像个活力十足的女高中生，然而真实面貌又远不像外表表现出来的麻利，即便在游戏里面也总是因为笨手笨脚的习惯搞出不少麻烦事来，对于这样一个战友，大概另两位战士马可和塔文也只有笑笑了事，而在KOF2000里面她的援护正是个性的最佳写照，无意跌倒的飞扑。



虽然“《合金弹头》系列”不断推出也不断吸收进新角色，连克拉克拉尔夫这对万年搭档都来客串表演，但对于只承认前三代经典的玩家而言，菲欧毫无疑问是最可爱的角色。



一句话点评

- 期待以后莉安娜和whip也来客串一次！
- 看过设定才知道，原来她从年龄，军衔以及胸部都比另外一个大……
- 玩到3代都让她被抓走然后开始打她的克隆体……







浓姬

姓名	浓姬
登场作品	《战国BASARA》系列
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	日野由利加

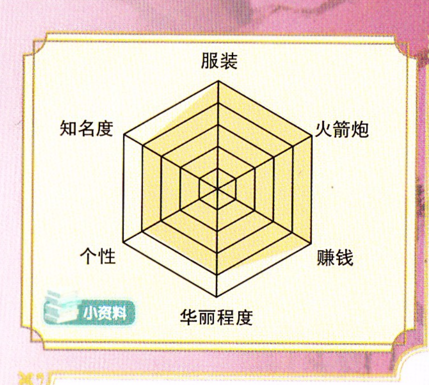
缭乱无比

简介

CAPCOM动作游戏《战国BASARA》系列中登场的女角色之一，以同名历史人物为原型，本名是归蝶，被称为蝮蛇的斋藤道三的女儿，之后嫁给织田信长成为他的妻子，由于她从美浓嫁来，后来她被通称为浓姬，也被称为鹭山殿。由于母亲小见之方本姓明智，因此有一种说法认为她与明智光秀是表兄妹。

历史的浓姬传说在出嫁临行时，道三曾送给归蝶一把短刀，对女儿说：如果信长真是传说中的傻瓜，那么就用这把刀杀死他。而浓姬的回答却是：或许这把刀刺向的是父亲。这段有名的典故作为表现浓姬性格中坚强果敢的一面被广泛引用，虽然身为政治婚姻的筹码，但却勇于自己决定命运，最终在道三死后，信长取得美浓，而在历史上浓姬在此之后的行踪没有记载，一说死去，一说在本能寺之变后出家度过余生。

游戏中的浓姬登场时是身穿色彩浓艳而暴露的丧服美女形象，使用双枪作为武器，根据技能也能拿出火箭炮等重火力兵器，采用华丽的远距离射击技巧，作为信长的妻子，对于他一统天下的想法全力支持，不过言行间偶尔也表达出自己的野心，对于森兰丸当作亲生儿子一样看到和照顾，流露出母性温和的一面。



感想

提到战国题材的动作游戏，现在玩家们自然会首先想到《战国无双》系列，不过在这个之外，也有一款虽然操作系统理念有着近似之处，但故事剧情风格截然不同的《战国BASARA》，像名字里面的BASARA在日文的意思是无拘无束自由奔放的境界一样，这款游戏的特点也就是天马行空，营造一个荒诞夸张的战国风貌。

和《战国无双》尚且比较偏向写实风格的人设比起来，《战国BASARA》在设定毫无疑问更强调人物的个性，全身钢板眼睛发光的本多忠胜；红色皮衣狂野风格的真田幸村，然后如六把刀伊达政宗，巨斧人武田信玄等无一不是造型抢眼，而这当中的女性角色，初代开始就登场的浓姬更是只有“艳丽”二字可以形容。

战场上的浓姬手拿双枪的战斗风格举手投足间行云流水，潇洒自如，完全展露出女性柔美的一面，而各种不知道从什么地方变出来的重火力攻击让使用她的玩家很多时候感觉仿佛是在玩射击游戏一样，尤其是使用必杀时候的动作，可以说就是养眼镜头大拍卖，而虽然整个《战国BASARA》的剧情就是通篇恶搞，但浓姬部分里面看到她对兰丸时的一些场景，还是能感受到身为女性那种温柔，和她在战场上的风格形成强烈对比。



一句话点评

- 又有光线攻击又有地毯轰炸，浓姬其实是最终兵器少女（？）吧。
- 和战国无双最大的不同，就是战国BASARA里面的女角色个个都妩媚许多
- 玩过2的感觉是，浓姬就是但丁的女版。











霞 KASUMI

背离家乡之逃忍

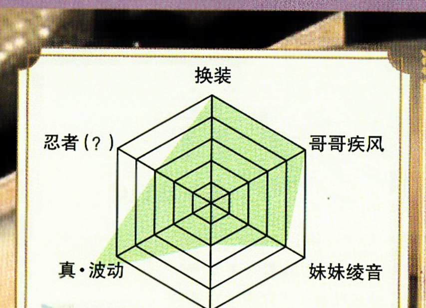
姓名	霞（かすみ）
登场作品	《死或生》系列
年龄	不明
生日	2月23日
身高	158cm
血型	A型
声优	丹下樱（1，2）/桑岛法子（3，4）

简介

TECMO公司旗下著名3D格斗游戏“《死或生》系列”中的女主角，是古老忍者流派雾幻天神流的首领，某天，已经被逐出师门的霸神门的雷道突然出现在忍者村中，并将霞的兄长疾风打至下落不明。为了揭开这一事件的真相，也为了替兄长报仇，霞放弃了忍者首领的地位，参加了生与死大会，从此成为天神流的逃忍。

自幼接受忍者教育，但在成为逃忍后，被迫和过去一切脱离关系，和兄长疾风关系很好，和自己同父异母的妹妹绫音起初相处也十分融洽，但在绫音得知自己身世后对霞开始产生恨意，并接受了刺杀霞的任务，对此霞只有感到无奈，在1代最后的故事里虽然最终打败了叔父雷道，但却被组织所绑架，2代时则面对自己克隆体。在之后的故事中一面追寻兄长的下落，一面躲避门内派出来的刺客而行动

标准服装是蓝色的忍者服，在之后的多款游戏系列中更是拥有大量服装可更换，作为全系列最早也是最知名的女角色，在各方面都称得上是代表人物，在“《死或生 沙滩排球》系列”里面也是当之无愧的第一女主角。



感想

提到"《死或生》系列"，评价大概是一贯的两极分化，看不过眼的怎么都看不过眼，喜欢的也毫不讳言这系列的精髓，尽管有不少玩家企图证明过这个系列在格斗方面的长处，但看看TECMO自己都推出了《沙滩排球》，就让人觉得强调这些地方好无力，既然大家都清楚想看的是什么，厂商也就满足你们的心愿，如果说早先的技术力还不足以让一个个女角色的胸部"汹涌澎湃"的动起来，那么随着移师XBOX后，《死或生》的波动时代也就正式来临。

霞作为《死或生》早期登场的代表角色，在各方面自然是领导潮流，可圈可点，相较雷芳，绫音等角色，霞的特点大概就是不偏不倚，从发色到服装都显得格外合衬，这也是前期死或生有别于同类游戏的一个特征，和其他游戏里面服饰超乎日常的夸张感不同，"《死或生》系列"的服装一直有现实中的参照意义，随着3D技术的进步，霞的服装也是越来越美轮美奂，引导一批又一批的新玩家拜倒在她的身前。

而关于人物性格的部分……大概只能哈哈哈含糊过去了，格斗游戏的剧情本身就是薄弱环节之一，死或生在这方面更是一贯偷懒，从1代到4代，每次就是随便安排个理由大家打来打去，霞的逃忍身份也是万年不变，对于这个人物个性的发掘，还不如从各种有爱的同人里面寻找来得更快些。

一句话点评

- 每次用她的时候都善用反击技巧。
- 其实TEMCO只要留着这几个角色模组，做什么游戏都无关紧要吧。
- 这才是真正的"波动"拳。







绫音 Ayane

姓名	绫音（あやね）
登场作品	《死或生》系列
年龄	16岁
生日	8月5日
身高	157cm
血型	AB型
声优	山崎和佳奈

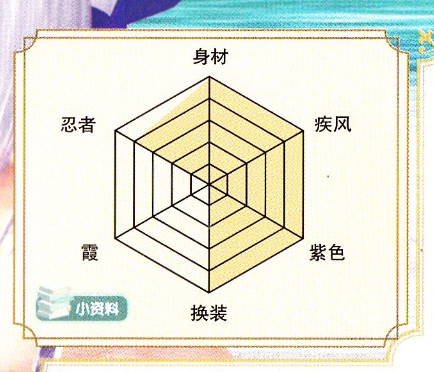
徘徊于爱与恨之间

简介

《死或生》系列中的女主角之一，和女主角霞是同父异母的姐妹，父亲是雷道，母亲是菖蒲，原本是不被期望出生的孩子，因此从小受到村中各方面的歧视对待，只有霞愿意与她一起游玩，她也很仰慕霞，所以小时候的发型也和霞一样。9岁时，雾幻天神流霸神门的首领幻罗将其收为弟子，在得知自己身世之后，因为像是自己镜子对照一般的霞所受到的不同待遇而产生恨意，但在另一方面，对于霞的兄长疾风和霞一样抱有好感。

在霞脱离雾幻天神流成为逃忍后，一方面接受村中的指令，另一方面也是由于个人的意志，追杀霞而来到生与死大会上，虽然几度交手都没有分出胜负，但没有放弃，现在依然时刻寻找着消灭霞的机会。

性格看似冷漠而自我，对于任务之外的事情没有兴趣，对于阻挡自己的一切都毫不留情，但实际上则是因为完全不懂得掩饰自己的想法而造成，某个角度而言也可以看作是直率的一面，虽然作为忍者坚决完成使命，但本身也有着对于善恶的判断准则。作为系列里面同样知名的第二女主角，紫色调的打扮风格和忍者装束也是其标志，在其余版本的游戏系列出场频率和霞不相上下。

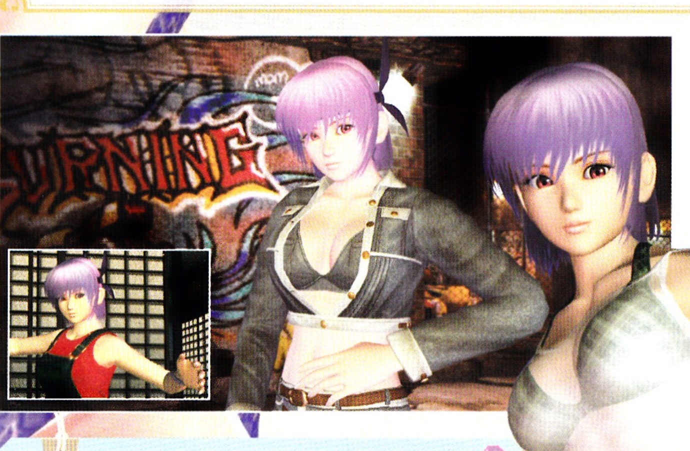


感想

格斗游戏历来的惯例就是主角一定要有相对的宿敌类对手，比如隆和肯，草薙京和八神庵，霸王丸和牙神幻十郎，《死或生》系列虽然一贯被称为“波动”游戏，但多少也是3D格斗代表之一，理所当然地名义上的女主角霞也该有个陪衬角色，而同父异母的妹妹绫音在几代游戏下来后，被证明是这个角色的最佳人选。

如果霞这个角色作为女主角，代表是相对正统的审美观，喜欢绫音的玩家则是看中了她的性格和气质——从服装打扮而言绫音比起霞更像个忍者，紫色的头发加上不苟言笑的性格让她多了不少冷艳和神秘的感觉，加上游戏里面设定的身世让她在《死或生》系列不怎么完善的剧情背景下显得更为独特，也就不难理解她会受到这么多玩家喜欢了。

而除了在正统系列和外传《沙滩排球》出场外，在TECMO的另一招牌作《忍者龙剑传》里面，绫音也作为重要角色登场，从各方面都给与主角隼龙不少帮助，不知道TECMO以后是否有兴趣对两个人之间的关系做些文章，也许在不久的将来，绫音能够放下这段仇恨，去寻找属于自己的真正幸福。



AYANE

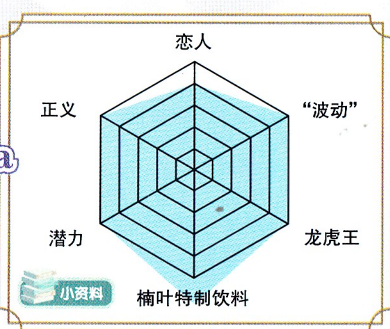
一句话点评

- 从身材到个性妹妹都比姐姐丰富许多。
- 和隼龙其实是十分合适的一对，期望TECMO认真考虑考虑。
- 看到紫色就会联想到她。





姓名	水羽楠叶
登场作品	《超级机器人大战》系列
年龄	18岁
生日	--
身高	--
血型	--
声优	高桥美佳子



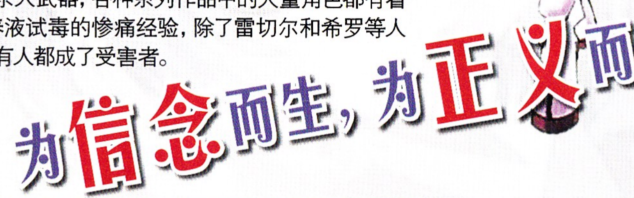
简介

"《机战》系列"中的原创角色，也是玩家使用的超级系女主人公角色，在《超级机器人大战阿尔法》正传系列三部曲中登场，之后在《超级机器人大战OG》系列中也有登场，性格温柔善良，凡事总为为他人着想，但对于正义的坚持不亚于其余人，在紧急关头有着令人惊异的行动力，也拥有优秀的念动力素质，因此被选为机体的驾驶员，兴趣是边读书边洗澡。恋人是布鲁克林·拉克菲尔德（简称布利德），和兜甲儿、弓沙雅卡等人是同校朋友。

从《第二次机器人大战阿尔法》开始，被设定成为前作龙虎王的驾驶员，封印战争终结后，她同布利德一起前往泰斯拉研究所，一面进行超机人的研究，一面担任着钢机人测试驾驶员的工作。

作为"《机战》系列"列里面最受欢迎的原创角色之一，有着大量话题和同人资料补完设定，而本人爱好之一，加入各种原料的特制楠叶营养液也是"《机战》系列"有名的杀人武器，各种系列作品中的大量角色都有着为楠叶营养液试毒的惨痛经验，除了雷切尔和希罗等人外，几乎所有人都成了受害者。





感想



“《机战》系列”从最初的FC作品走到今天，已经有着将近20年的时间，诞生出了几十部作品，也培养出了一批固定玩家支持群体，每一次最新作发售前都有无数玩家翘首以待，猜测这次会有哪些新系列加入，前前后后只要和机器人有些关系的作品，从魔神Z到高达，从EVA到翼神传说，从全金属狂潮到交响诗篇，都先后在“《机战》系列”中粉墨登场，留下各种充满欢笑和热血的故事。

《机战》最大的魅力显然在于大杂烩，能够看到梦想中的各种机器人在同一个故事里面出场，本身就是一种满足感，但这并不意味着《机战》永远只是复制，OG系列作为全部原创的角色能够单独占领一席之地，就是最好证明，同样，原本是为了玩家参与故事而定做的原创角色，也在一次次的剧本中有了自己的灵魂，水羽楠叶正是这样一名角色。

一头爽朗的蓝色短发，有些弱气的性格却是超级系的女主角，水羽楠叶就是这样反差强烈的角色，在机战的故事里面她总是付出比别人更多的努力，在大家的背后默默支持，而当需要她挺身而出时也绝不逃避，即便面对的是英格拉姆，也毫不退缩，时而也会因为天然的性格闹出些笑话，著名的楠叶特制饮料更已经成为《机战》著名的经典传说之一，玩家喜欢她，因为她的温柔可爱，也因为她的内心深处的坚强，只要“《机战》系列”的故事继续下去，楠叶也还会和龙虎王一起，奔驰在广袤的银河之中。



一句话点评

- 龙虎王！龙虎王！龙虎王！龙虎王！龙虎王！龙虎王！……
- 每次胸部晃动的动画百看不厌！
- 故事继续下去，所有人都会成为她饮料的牺牲品。

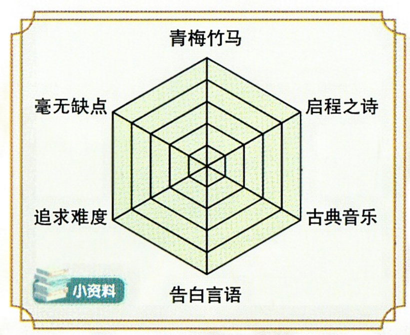








姓名	藤崎诗织
登场作品	《心跳回忆》系列
年龄	18岁（三年级毕业时）
生日	玩家设定
身高	158cm
血型	玩家设定
声优	金月真美

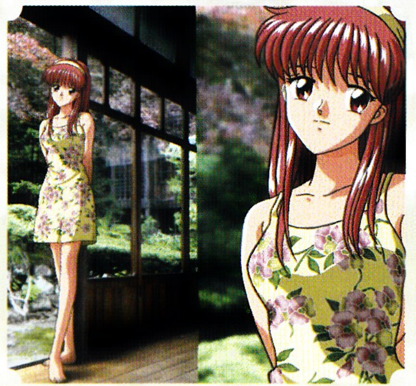


简介

KONAMI著名恋爱SLG游戏“《心跳回忆》系列”中初代的女主角，设定为主角的青梅竹马，学校光辉高中里面的超级偶像，和主角在童年时有着不少回忆，在高中的三年时间里，如果玩家能够最终打动诗织，在毕业典礼那天，藤崎诗织将在传说之树下将主角告白，两个人一同获得永远的幸福。

在游戏中身为第一女主角，相貌美丽，成绩优异，体育出众，性格温柔，各方面都设定为完美无缺的标准女友形象，对于主角各种能力的要求也是最高的，属于较难攻略的角色，在和主角交往的过程中起初并不善于表露态度，只要等达到一定程度后才面对自己的心情，而在以她为女主角剧场版外传《启程之诗》里面对其有更多的细节描述，对整个人物形象的补完起到很大作用。

随着《心跳回忆》最初的成功，藤崎诗织在整个游戏界也一度引发轰动，迅速成为偶像级别的美少女角色，红色长发和黄色发带，蓝色校服的组合从此成为标志和经典造型，各方面的周边商品也大量发售，在之后的OVA版和电影版中也有表现，虽然没有在续作中再度出演，但影响力深远，时至今日，依然是“游戏美少女角色”的代表人选之一。







传说之树下 等待的身影

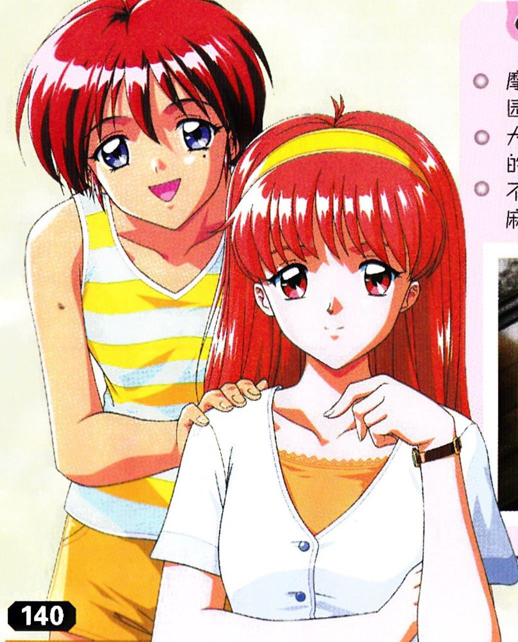
感想

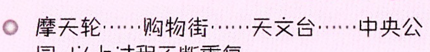


作为恋爱游戏的始祖，《心跳回忆》同样不需要太多言语去描述，各种女孩的迥异性格让每个玩家都不难找到自己喜欢的类型，相信很多人都有过一次次钻研各种选项来达成全人物全事件的经历，至于游戏里面的女主角藤崎诗织，许多人肯定更有过第一次就挑战她而败下阵来的悲惨经历。

以今天阅尽各种美少女的眼光再看最初的心跳回忆，也许会觉得诗织这个人物的单薄性，毫无缺点的意思往往也就是毫无个性，在当时的时代下美少女偶像或许就是这样才满足玩家，但身边也不少人更加喜欢虹野或是片桐等个性看起来更为丰富的角色，比起来，正传游戏里面的藤崎诗织更多的是一种寄托，代表着内心深处的理想女友。而真正完成对她塑造的则是《启程之诗》，在整个故事中诗织的形象从单纯的完美女神成功的转变为青梅竹马的邻家女孩，和主角的交往互动也变得格外写实，真切感受到从两个人的心灵在告白那一刻再无隔阂，长相厮守的真挚愿望。

尽管《心跳回忆》系列今天已经成为历史，藤崎诗织也渐渐变成了怀旧中才会提到的名字，但对于一起走过那个时代的玩家，她依然是梦想中的女神，青春岁月里面一段难以忘怀的美好身影。





一句话点评

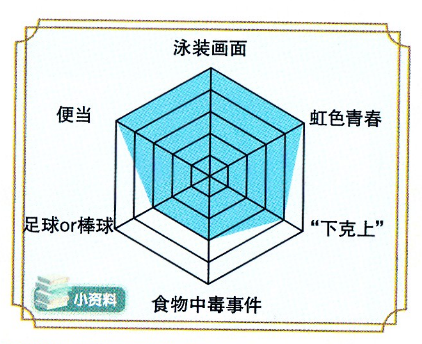
- 摩天轮……购物街……天文台……中央公园，以上过程不断重复。
- 大家、一起来、大众软件，知道我在说什么的人肯定和我一样偷懒。
- 不想追她的时候，就会发现青梅竹马也有麻烦的地方。

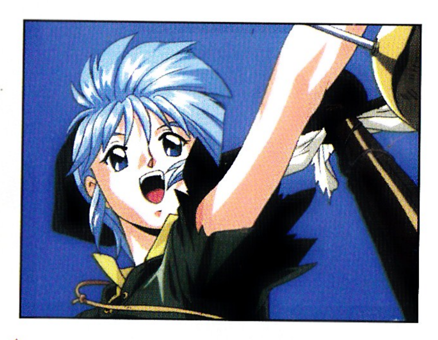




虹野沙希 SAKI NIJINO

姓名	虹野沙希
登场作品	《心跳回忆》系列
年龄	18岁（三年级毕业时）
生日	1月13日
身高	156cm
血型	A型
声优	菅原祥子







《心跳回忆》系列中的女角色之一，在游戏中当主角的毅力达到35以上后并参加同一社团后，会以足球部或棒球部的社团经理身份登场，同时也是运动社团的啦啦队和偶像。

最大特征是蓝色短发以及耳前垂吊的那一撮头发，平日的爱用品是写着"RAINBOW"字样的帽子，性格活泼开朗，大方体贴，很会照顾别人，只要看见别人有困难就会去主动帮助。对于棒球、足球等运动都十分热爱，虽然学习和运动都不算擅长，但是对自己向往的事物有着执著的坚定热情，总是把毅力两个字挂在嘴边，同时擅长料理，喜欢具有毅力和努力向上的运动型男生。游戏中的特殊事件包括亲手便当，人工呼吸，棒球比赛等。

虽然在游戏中最初仅作为一名普通角色登场，但发售后意外的获得了极高人气，在多种投票评选中甚至一度有高过第一女主角藤崎诗织的历史，由于这一点，在之后的三部曲剧场版资料篇里面，首次发售的就是以虹野沙希为主角的《虹色青春》，在游戏里面虹野沙希会固定以足球部经理的身份登场，玩家则要加入社团一边努力在全国大赛取得优胜，一边和虹野沙希达成恋情。



感想

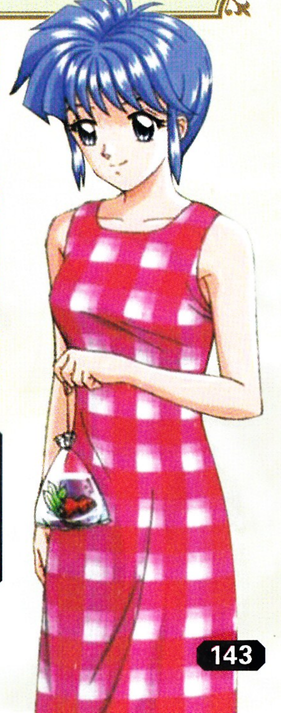


尽管在《心跳回忆》里面，藤崎诗织是当之无愧的女主角，不过游戏里面十多名女孩子本来就是为了满足不同玩家的不同喜好设定了不同的性格，所以和几乎完美的诗织比起来，其余在某些方面更加特别的女生反而有时候更受欢迎，诸如艺术性的少女片桐，运动系的少女清川，文艺社的少女如月，当然也有人喜好伊集院，只能说玩家的品味和有钱人一样很难说的……

而比起其余人，虹野沙希的个性似乎没有那么突出，唯一最擅长的大概就是做便当——当然很多人好似还真的就是因为这个特质而对她产生好感的，实际上在游戏里面，虹野留给玩家深刻印象的还是她那种强调努力的处事态度，虽然本身并不完美，但却认真地去面对一切，因为有着梦想而奋斗，如果说藤崎诗织在游戏中是耀眼的女神，那么虹野沙希就是可以自由相处的邻家少女，以那种言语背后的亲和力吸引了玩家。

在《虹色青春》里面的虹野更是把那种温柔体现到了极致，在落选后对主角的安慰，在发现主角一个人训练后的感动，在主角决定退出后的斥责，一点一滴的故事都让玩家对这个女孩子的内心慢慢了解，看到最后结局里面沙希与主角相拥在一起时那无邪的笑容，顿时觉得一切付出都有了回报，沙希所说的也是玩家们的心情：能和你相遇，真是太好了！





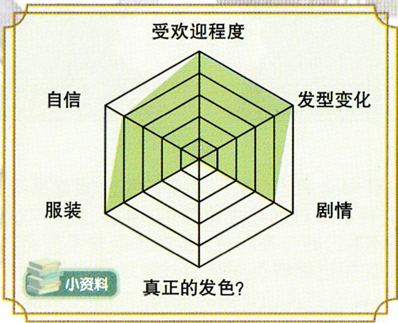
一句话点评



- 在没有了解角色个性，单纯看人物画面就直觉的对她有好感，后来证明果然没错！
- 心跳里面最适合当女友和老婆的不二人选。
- 虹色青春，一个十分美丽而贴切的名字。



姓名	星井美希
登场作品	《偶像大师》
年龄	14岁
生日	11月23日
身高	159cm
血型	B型
声优	长谷川明子



简介

原NAMCO公司所开发的游戏《偶像大师》移植XBOX360版中的新增女角色，宣传词是"未完成的年轻造型女王"。作为个人标志和区别，头发颜色和其他游戏里面的女角色们不同，是显眼的金色。

父母是公务员，出身于普通的家庭，性格上十分自信，认为自己生来具有才能而厌倦努力，想要轻松的成为一名偶像，这种和年龄不符的大胆发言经常令身边的人目瞪口呆，但也同样因为这种我行我素和无视常规的作风，让她在舞台上经常有着一鸣惊人的良好表现，也有着一旦投入到喜爱食物就全心全意地集中力，这让她的一举一动在各人当中都十分显眼，不过本人依然是毫不在乎。

初期的造型能力值十分之高，且容易维持情绪，能力减退也比较缓和，属于易于操作、适合新手的角色。但是拥有只要消沉一次就难以回复情绪的弱点存在，在游戏后面有着被称为"觉醒美希"的造型，将长发剪短并变为红色，展露出全新的形象。由此虽然在游戏系列里面登场较晚，但很快就成为人气最高的角色之一。

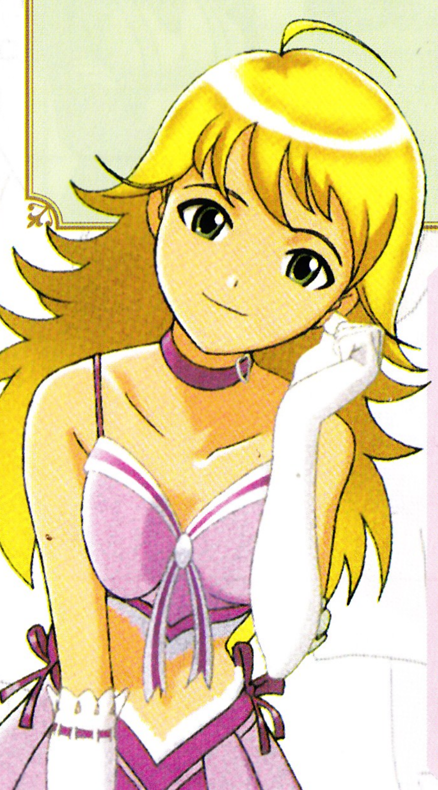
舞台上最耀眼的新星

感想



上个世纪的恋爱类游戏自《心跳回忆》开创了一个时代，从此游戏中的美少女形象固定成为游戏本身的一种卖点，单纯的游戏角色不再依附游戏内容而存在，本身就是一种资源，而这个世纪，《偶像大师》系列为玩家们展现了另一种可能性，亲身培养具有潜力的美少女，打造成光芒四射的偶像，在舞台上绽放最耀眼的光辉，这么一个看似简单的系统，却再一次的掀起热潮，塑造出了一个个新时代的游戏美少女偶像。

《偶像大师》成功在于对于塑造角色的把握，2D和3D的完美结合，令游戏形象在新时代的主机上生动而活泼，而丰富多彩的事件系统则让游戏过程充满了乐趣，再加上随着移植XBOX360后，点数系统和隐藏服装等新增要素的结合令玩家们掏钱掏得心甘情愿，在十多名耀眼的偶像原石里面，新增的星井美希毫无疑问是最多人喜爱的一位。



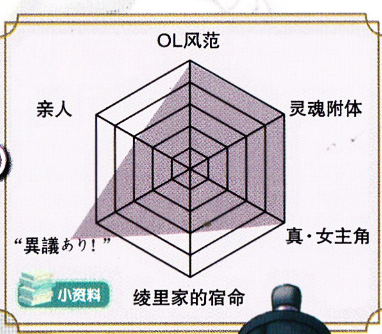
有些骄傲任性，也有些纯真可爱，游戏里面的美希给人的感觉就是一个始终令人不忍心拒绝也令人放心不下的少女，然而对于自己的自信和体内隐藏着的那份偶像资质，让她在舞台上的活跃对比下更加充满光芒，和美希在一起的每天都是欢笑而热闹的。看着她从一名少女变成一颗升起的新星，那种心情的感动无可比拟。

一句话点评

- 金发很好，红发很好，长发很好，短发也很好……
- 为了她一次次的花掉点数。
- 虽然预感到"《偶像大师》系列"会是无底洞，还是心甘情愿的跳了进去。







姓名	绫里千寻
登场作品	《逆转裁判》系列
年龄	27岁（1作中）
生日	8月2日
身高	166cm
血型	不明
声优	河原深雪

活跃于法庭的正义使者

简介

CAPCOM著名法庭辩论AVG游戏“《逆转裁判》系列”中登场的重要女角色，原本是著名灵媒师家族绫里家本家的直系血脉，然而因为自己母亲绫里舞子的失踪而放弃继承本家事业，在师傅星影宇宙之介的指导下成为一名律师，24岁首次出庭辩护时失败，而在之后第二次和美留千奈美的交手中取得胜利，从而和成步堂结识，在3年后的一场案件中意外身亡，但此后经常以灵媒召唤的方式附身在春美等人的身上，以自己的方式继续帮助成步堂和真霄等人。

成步堂现在的律师事务所之前就是千寻工作的地方，和神乃木庄龙曾经是恋人关系，在千寻死后，一度因为中毒而昏睡多时的神乃木苏醒后化名戈德，向成步堂挑战来证明自己，在最后和附体的千寻得以重新沟通，满足心愿。

外表看上去是标准的上班族制服女性，附体在春美身上时有夸张的胸部描写。性格在最初时有些慌张，但随着辩护经验的积累，逐渐变得沉重冷静，对于自己的妹妹真霄和表妹春美都十分爱护，而对于成步堂而言，他的辩护风格以及信奉的格言都来自千寻平时的话语，绫里千寻是他尊敬的师傅，是引导他明白律师这一职业代表意义的前辈。

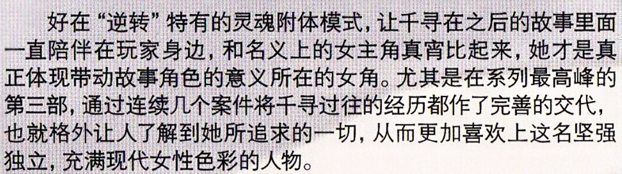




无论从各方面来讲，《逆转裁判》系列的出现都是一种突破，让玩家真切的感受到了法庭辩论那种唇枪舌剑，寸土不让的紧张气氛，往往在以为稳操胜券之际，对手突然的反击让玩家陷入绝境，也时常在以为大势已去的前提下，突然找到起死回生的线索，虽然在本质上依然是单线的AVG游戏，却能给人带来亲身参加决定故事流程的代入感。



而这当中最初登场的绫里千寻大姐头，在整个系列中也是贯穿始终的一名重要角色，登场时就给代表玩家的新人菜鸟成步堂一连串指导，而正当玩家以为她就是系列的固定女主角时，仅仅在第二个案件里，千寻就早早逝去，而且还是被可以说是毫不起眼的杂鱼角色干掉——这转折本身就够突然，甚至很多玩家都无法想象千寻就这么离开了。



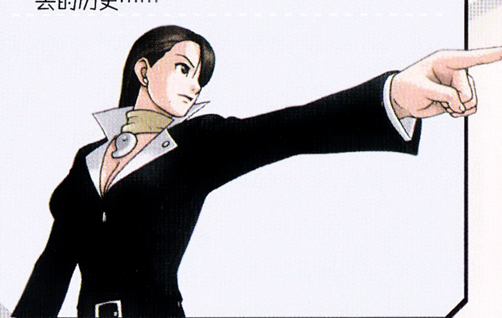
好在“逆转”特有的灵魂附体模式，让千寻在之后的故事里面一直陪伴在玩家身边，和名义上的女主角真宵比起来，她才是真正体现带动故事角色的意义所在的女角。尤其是在系列最高峰的第三部，通过连续几个案件将千寻过往的经历都作了完善的交代，也就格外让人了解到她所追求的一切，从而更加喜欢上这名坚强独立，充满现代女性色彩的人物。



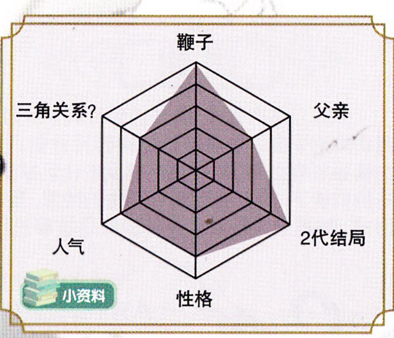
一句话点评



- 在所有人的“異議あり！”里面，只有千寻的听起来最痛快！
- 附身在春美身上的画面不知道是哪个开发人员的提议，每次看起来都格外别扭。
- “逆转”的历史，其实就是绫里家自己闹来闹去的历史……







姓名	狩魔冥
登场作品	《逆转裁判》系列
年龄	18岁（2作中）
生日	6月21日
身高	不明
血型	不明
声优	诹访部ゆかり

完美主义的天才少女

简介

《逆转裁判》第二作中登场的角色，初代最终对手狩魔豪的女儿，13岁就取得检察官的天才少女。在美国担任检察官5年的生涯中没有败绩，继承了狩魔家的完美主义原则。当得知父亲被击败后回到日本，为了狩魔家"完美主义"立证的荣誉而站到了法庭上向主角成步堂龙一发出挑战。

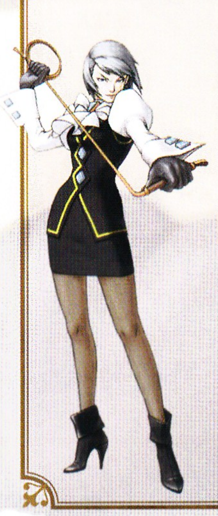
受到父亲教育的风格影响，言辞犀利，态度强硬，同样喜好被完美二字挂在嘴边，随身带着皮鞭，一言不合就挥打乱抽，从审判官，证人到律师都挨过她的鞭子，在和成步堂的交手中屡次被击败，在2代最后被杀手打伤，因此未能担任王都楼真悟一案的检察官，但在判决最终的时候把关键的证物送到了法庭，使得真相彻底大白。在将要离开日本时，御剑怜侍赶到并把她扔下的鞭子还给了她，首次像孩子一样哭泣的狩魔冥带着一张画有成步堂龙一头像的明信片登上了回到美国的飞机。

3代中最后的辩护案件里再度登场，原本打算和成步堂再度交手，但阴差阳错之下，对手变成了前任检察官的御剑，在4代中由于人物大幅度更换，并没有出场。不过在预定发售的新作中将会再度出现。





根据《逆转裁判》制作组后来公布的情报，一直到续作正式决定前，原本都还是打算让御剑怜侍角色继续作为主角的对手，不过在最后还是决定设计一个女性角色登场，因此才有了现在的狩魔冥，事实证明，这一改动绝对是明智的。



实际上玩家在拿到2代故事时，肯定多少也对这次的检察官对手感到好奇，在给人绝望难缠的程度上，狩魔豪公认是系列作的大魔王级别角色，在人气和性格刻画上，御剑怜侍更是当之无愧的第二主角，想要超越这两人，无疑要下一番苦心，而狩魔冥的登场最终得到了认可，作为系列里面的女性角色，加上那条个性十足的皮鞭抽打，让第一次在案件里和她对峙的玩家都留下了深刻印象。

而在完美主义天才少女的背后，狩魔冥的内心依然是个需要照顾的孩子，对于御剑的依赖在故事里面被很好地暗中表现出来，在2代结局，哭泣的狩魔冥那一幕更是经典场景，最后拿着成步堂的卡片离开也留下不少猜想，一时间关于狩魔冥和成步堂般配还是和御剑般配的争论诞生无数，3代客串式的出场显然不能满足玩家们的八卦好奇心，只是4代的颠覆让大部分角色7年后的消息都不知所踪，也让玩家颇为不满，要想继续看到挥舞皮鞭的狩魔冥登场，只能继续等下去了。



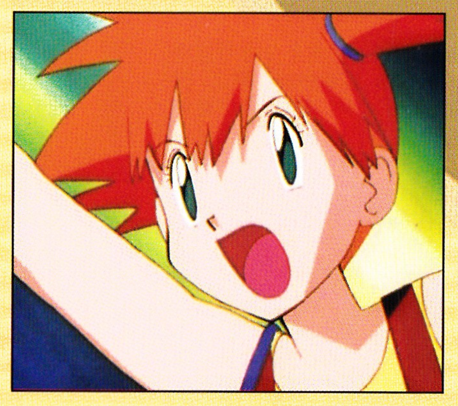
一句话点评 

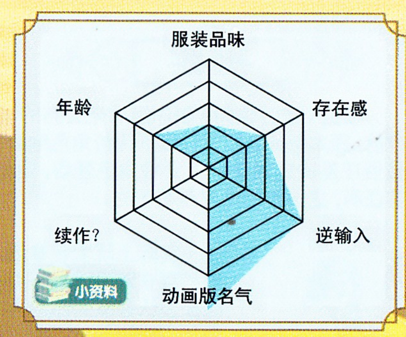
- 哭泣时的小冥那一幕实在是太萌了！
- 皮鞭抽打是逆转的经典要素，一定要继承下去。
- 续作再登场大概已经长成标准的女王了……





小霞 カスミ





姓名	小霞（カスミ）
登场作品	《口袋妖怪》系列
年龄	10岁左右
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	饭塚雅弓

系列中 最初的女主角？



简介

任天堂著名掌机游戏“《口袋妖怪》系列”中最初登场的女角色，在动画版中成为正式女主角，在游戏中的剧情根据主角选择性别不同有所区别，更多资料和设定在动画版被公认，之后部分则被游戏继续承认，在整个系列里面由于动画版的播放被公认为第一代的女主角，其造型名字等也是系列中最被熟知的。

擅长使用水系口袋妖怪，王牌是宝石海星，在动画中性格有些易怒，不过在三人组合里面还算是最为理智而善于思考的一个，喜欢各种奇怪的服饰搭配，是华蓝道馆四姐妹的幺女，因为想要学习独立还要成为世界第一的水系口袋妖怪训练家而出发旅行，途中和主角小智相遇发生战斗后，为了叫小智赔偿她的脚踏车一直跟著他，最后则变成自然而然的变成一起旅行。

在游戏金、银之后的版本里面也有客串登场，似乎有提及和恋人约会的事情，不过没有进一步的说明，在动画版的最后回到道场接手，由于姐姐们的偷懒而陷入忙碌之中。







说起《口袋妖怪》里面的角色，只怕很多人先会想起的是皮卡秋，是妙蛙种子，是小火龙——是几百口袋妖怪的随便哪个，总之不会是男主角女主角——实际在游戏本身里面想来也没什么人关注，这大概也算是同类游戏里面绝无仅有的，好比一款RPG游戏玩家到最后记得几百个装备道具的名字，根本不知道主角的故事，只能说皮卡秋们的魅力实在是太强大了。



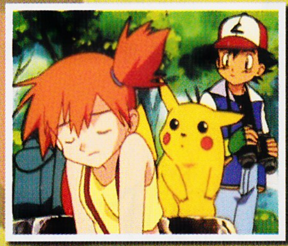
好在还有动画版名叫《宠物小精灵》的存在，让玩家们记住了小智，小刚以及女主角小霞这几个名字，而相比游戏里面有限的剧情，动画倒是把每个人的性格刻画得无比生动，当然还有已经成为反派经典代表的火箭队二人组，动画里面的小霞扎起一边头发，看上去和她本人的性格一样爽朗干脆，也令故事生动了不少，毕竟女孩子的存在还是流行元素不可或缺的一部分。

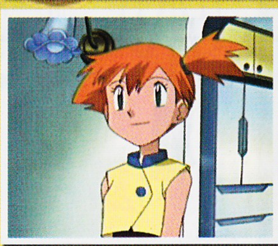
虽然随着游戏和动画版本不断的更新换代，“《口袋妖怪》系列”已经先后换了数代男主角女主角，如今最新的动画也已经是造型更加符合新一代审美观的女角色，但对很多人而言，最初看到的依然就是最好的，小霞也永远是这个系列里面当之无愧的第一名。

一句话点评

- 唯一怀疑的是年龄真的只有10岁么？
- 对于“《口袋妖怪》系列”的记忆停留在最初，以至于认不出现在的角色。
- 因为看过动画才回过头来接触游戏，结果和一开始想象得差了许多。

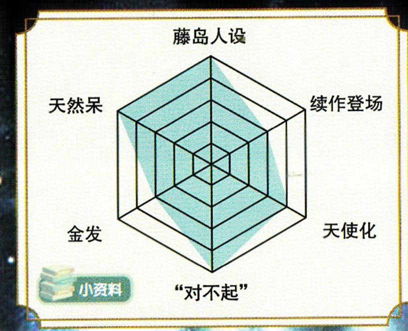






柯蕾特·布鲁尼尔 Collet Brunel

姓名	柯蕾特·布鲁尼尔(Collet Brunel)
登场作品	《仙乐传说》
年龄	16岁
生日	不明
身高	158cm
血型	不明
声优	水树奈奈

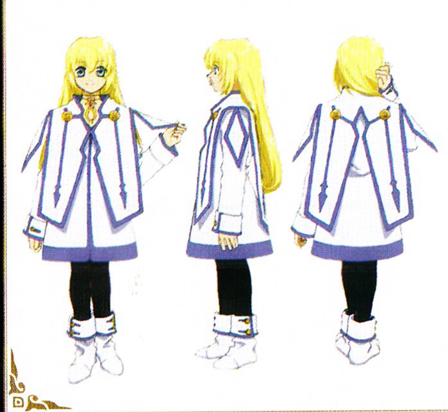


善良天真的神之女

简介

原NAMCO著名游戏传说系列《仙乐传说》中的女主角，游戏中的世界在古代战争中被分为了两部分，希尔瓦兰特和特塞阿拉，两个世界共同依赖同玛娜之树的能量而生存，柯蕾特则是西尔瓦兰特世界的神子，作为玛娜血族的后裔，背负着让世界再生的宿命，因此自小被当作和常人不同而特别照顾，唯一和她正常交流的只有青梅竹马的男主角罗伊德，因此对他一直抱有好感。

性格和善温柔，对于别人的请求总是无法拒绝，富有责任感和自我牺牲的想法，有着一有什么事情就先道歉的习惯，对于小动物十分喜爱，即使是路边的野狗也要起名字，虽然本身在别人眼里就是一名可爱的少女，但本人对此十分迟钝。



具有天使化的能力，背后出现羽翼时，能够获得超出常人的力量也能够飞行，但代价则是各种感觉慢慢迟钝而消失，在游戏结局里面，因为洛伊德为其戴上辉石而重新找回人类之心，恢复正常，之后和罗伊德一起按照约定去旅行并回收晶球，在Wii上的续作《仙乐传说 兰塔特斯科的骑士》中也有登场，作为拯救世界的再生神子而在教会中带头为拯救痛苦的人们而进行慈善事业。虽然有些迷糊的天然性格还是完全没有变，

但在旅行中她已经懂得毫不畏惧地表达出自己的想法，有所成长。





作为曾经的NAMCO代表性的RPG，传说系列虽然比不上FF，DQ这种级别的大作，但也是有属于自己的一套风格，《仙乐传说》作为传说系列首个3D作品，将藤岛康介的人设第一次完美再现，而Production IG精心制作的过场动画则为之锦上添花，加上对得起游戏名字的主题音乐，各种音乐风格如古典音乐，爵士音乐，摇滚音乐等一一搭配场景恰如其分的响起，让整款游戏成为一件精致的艺术品，也因此在很多玩家的心目中，《仙乐传说》就是“《传说》系列”中的最高峰。

自然而然的，女主角柯蕾特也常被认为是“《传说》系列”里面最受欢迎的女主角，往往在每次投票里面都名列前茅，金发碧眼，洋娃娃一样的可爱外表就让人一见到就情不自禁的感到可爱，而天然又喜欢道歉的个性则让人忍不住怜惜，天使化后的姿态又是圣洁而庄严，诸多要素混合在一起，也就不难理解她受欢迎的理由了。

作为传统，每一代传说都有着自己的固定主题，《仙乐传说》的主题则是“与你共鸣”，正因为有着无比纯净的心灵，柯蕾特才能最后听得到罗伊德的呼唤，恢复成人类姿态，而整个游戏里面，角色之间的交流也正是象征着这个意义，尽管也许言语立场不同，但对于美好事物的感受，对于动听音色的洗礼，心情的激荡总是一样的。



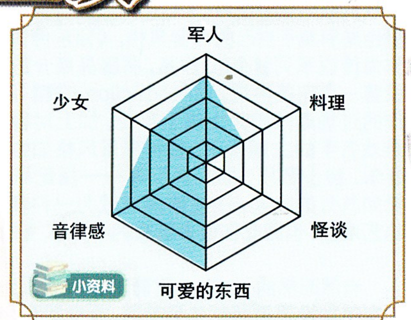
一句话点评

- 因为藤岛的人设而喜欢上第一个游戏角色。
- 金发好，天然呆好，天使更好！
- 游戏里面的笑料源泉。





姓名	缇雅·格兰茨(Tear Grants)
登场作品	《深渊传说》
年龄	16岁
生日	不明
身高	162cm
血型	不明
声优	ゆかな



预知命运的音律士

简介

原NAMCO著名游戏"《传说》系列"十周年纪念作《深渊传说》中的女主角，神谕之盾骑士团团长梵的亲生妹妹，是少有的擅长使用第七音素的能力者，罗莱亚教团的一员，双亲在她懂事前就去世，从那时开始她便作为一名士兵被梵抚养长大，故事开始时为了计划暗杀梵而潜入法布雷家，却因为和主角卢克两个人共鸣产生超振动而飞往马尔科特，以此为契机开始了与卢克的共同旅行。

运用第七音素而拥有治愈的力量，战斗的方式是用放出音素的手杖攻击为主，此外也擅长使用小刀投掷攻击，在游戏中得知梵的复制计划后，抱着"自己最亲的亲人，只能死在自己的手上"的想法而去面对哥哥，但又无法割舍兄妹之间的感情，为此感到矛盾而痛苦，在最后终于鼓起勇气而击败梵。

留有一头褐色长发，不擅长料理，由于自小的教育让她有着身为军人的一面，个性冷静而理智，不过因此对外界一般的常识也不太了解，在与卢克的一同旅行冒险之中，渐渐受到他的影响，体现出作为这个年纪少女富有感性的一面，喜欢可爱的事物，对于怪谈一类的故事也会害怕，结局



感想

在前两作《重生传说》和《遗迹传说》表现都不尽人意的情况下，不得已的情况下，《深渊传说》仅仅隔了4个月匆匆出手，而且还要成为代表传说系列十周年的纪念作，背负的压力可想而知，好在重新请回藤岛康介作为人设加上系统变革的设计，让《深渊传说》没有辜负大多玩家的期望，也保证了“《传说》系列”能够继续大卖下去。

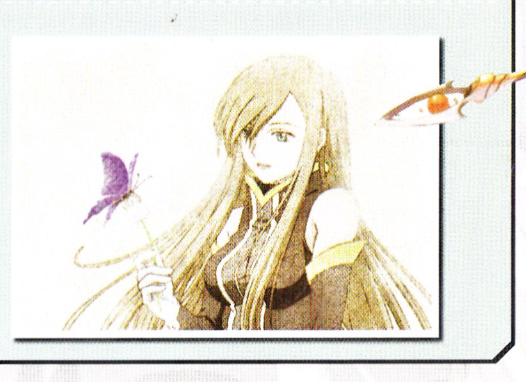
《深渊传说》的主题是“出生的意义”，这指的是自然主要是身为克隆人的主角卢克，游戏里面他从一个不知世事的公子哥到拯救国家的勇者，经历了太多的痛苦，一度连自己本身的存在都被否定，而从另一个角度而言，对于游戏里面的每个角色来说，他们都在寻找这句话的真实答案，证明自己生而成人的价值。



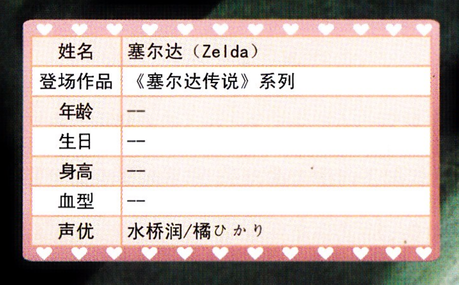
缇雅自小拥有不同常人的力量，尊敬自己的兄长，相信所属的教团，这一切让她的人生本应成为一名合格的军人，而和卢克的相遇让她有机会想象自己未来的其余可能性，在游戏中不难看到缇雅表现出的少女一面，见到可爱的东西就按耐不住心情，听到鬼故事也会害怕，相信这正是许多人喜欢上这个角色的理由，而在游戏最后，面对自己兄长时，所表现出来的抉择又让人看到她的坚强，一起冒险相伴的二人，最后还是走到了一起。

一句话点评

- 看到可爱东西时候的表现十分萌。
- 虽然不怎么喜欢褐色头发的女角色，但她是例外。
- 动画里面虽然很像，但和游戏感觉就是不同。







姓名	塞尔达（Zelda）
登场作品	《塞尔达传说》系列
年龄	--
生日	--
身高	--
血型	--
声优	水桥润/橘ひかり



塞尔达 Zelda

时空中永恒的不灭传说

简介

任天堂著名游戏系列《塞尔达传说》中固定女主角形象，总是作为故事核心的重要人物而登场，除了官方认定的续作系列继承剧情之外，在每款游戏里面登场的塞尔达角色都是独立的角色，并没有关联。

基本形象是金发长耳的精灵姿态，外表看上去高贵而又纯真，虽然没有刻意显示，但一眼望上去就和普通的少女有着明显区别的气度，在各款游戏设定中均为海拉尔王国的公主，世代继承着塞尔达这一纪念初代公主的名字，掌握着有关神力TRI-Force封印的秘密，而当恶魔加农复活后，为了解开贤者封印而瞄准具有贤者血统的塞尔达公主，而主角林克为了阻止这一切前往城堡去寻找塞尔达，在冒险的过程获得力量最终战胜加农。

与传统游戏男女主角的关系所不同，男女主角两个人之间的交流互动并不突出，“赛尔达”这个名字有着幸运的意义，另一方面也因为游戏《塞尔达传说》，让第一次接触的玩家经常误解塞尔达是主角的名字，对此制作人宫本茂则表示：“虽然故事主角是林克，但是塞尔达公主在故事中所处的角色背景以及同加农的斗争中所表现出的坚毅让我有了这个想法，这也是这款游戏想表达的内涵。另外给塞尔达公主起名zelda也是想要让这名女性角色有着让人感觉相当坚强的想法。”



感想

每一次都遭遇危机的女主角，每一次都需要主角来拯救——这不是在说那个史上最强水管工系列，尽管从各方面来看，最初的塞尔达传说故事等于就是马里奥模式的另一种再现，不过和那个万年被抓的碧奇公主比起来，无论从相貌还是气质，塞尔达公主各方面显然都要胜出许多，林克的付出看起来也就格外有价值。

如果说在早期FC时代，塞尔达公主的美丽还只能通过文字想象来体现，那么随着CG影像的进步，每一次登场的塞尔达公主看起来都美丽的超凡脱俗，宛如不食人间烟火的精灵，在城堡中的眺望，在森林中的漫步，一举一动都透出与众不同的气质，尤其是在《塞尔达传说 风之杖》里面，赛尔达公主首次化身海盗女王泰特拉，更是展现了和以往不同的别样魅力。

作为唯一拿过两次满分的游戏系列，赛尔达传说的地位无需多说，任天堂标榜的游戏性，在这个系列里得到完美的阐述，而整个故事的舞台尽管有所不同，但整体风格都是同样的梦幻，成为勇者，拯救心中的公主，是童话里面永恒的主题，也是每个孩子年少时有过的愿望，赛尔达公主就是这样一个存在于每个玩家的心中的美丽故事，只要还有梦想，赛尔达的传说就会继续下去。

一句话点评

- 在风之杖里面的泰特拉才是最好的演出！
- 真正意义的精灵一般的女角色。
- 很远的地方有个公主名字叫做塞尔达……（记得这个的人可以用这个曲子唱出来）

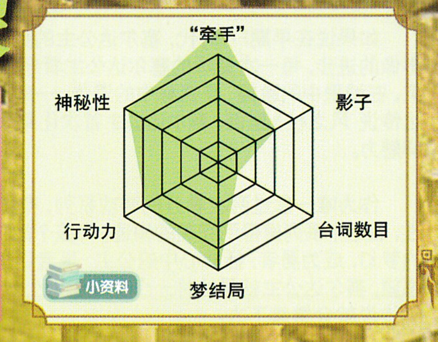




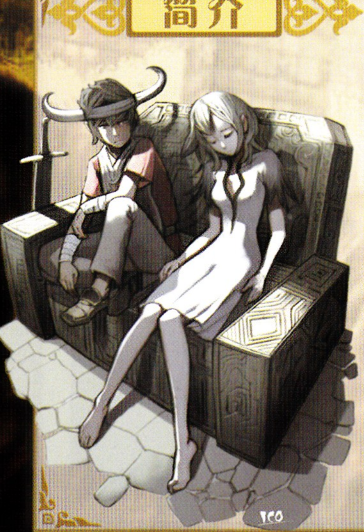
尤尔妲 Yorda

如梦似幻的精灵

姓名	尤尔妲（Yorda）
登场作品	《ICO》（古堡迷踪）
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	高桥理惠子



简介



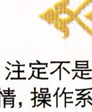
SCEI制作的动作游戏《ICO》的女主角，在游戏登场时被关在古堡上方空间的笼子之中，被主角救出后两个人要一起逃离古堡，途中会有黑影状的敌人出现，主角则要保护尤尔妲不受黑影侵蚀，一周目里不能自由操纵，但可在主角招手的指令下做出某些动作来到主角身边，二周目之后可选择双打操作，以另一个手柄指挥尤尔妲行动。

外表看上去是纯白而无垢的少女，有着亚麻色的头发和近似精灵的外表，周身上下充满着光芒感，游戏中几乎没有台词，只有在少数画面中有着对主角的言语，一切资料都不明，一般从比主角较高的身高推测可能比主角年长，拥有特殊力量，能够打开某些机关，被古堡主人——魔女称呼为“女儿”，也宣称尤尔妲不能离开古堡而生存，尽管在玩家当中有着关于其真实身份的各种推测，但官方资料并没有做任何解释，总之在各方面都是一个充满神秘性的角色。

男主角在游戏最初设定中并没有名字，但随着游戏标题的决定和宣传，“游戏标题名字等于主角名字”的传统认知导致“依寇（ICO）”正式成为主角的名字，对结局里面出现两个人最终再度相遇的镜头以及二周目隐藏结局出现两个人并肩在沙滩上吃西瓜的画面，制作人员则在游戏发售之后公开表示这一切仅是梦境中的幻想，造成很多玩家的失落。







感想







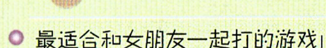
《ICO》注定不是一款大作，没有复杂的设定，没有详尽的剧情，操作系统也十分简单上手，更没有一次次通关才能获得的隐藏要素，然而它却是许多玩家心目中的经典。

从头到尾，整个故事就始终笼罩在一种如梦似幻的气氛之下，少年醒来后发现身处在陌生的古堡中，而当他四处寻找出路时，遇到了被囚禁的少女，从那一刻起，两个人的命运就已经决定，即使言语不通，少年也只想到一件事，要带少女离开这里，整个故事就是如此简单，不需要任何理由，就是想要如此，所以在游戏里面，那个无比温馨的牵手系统让玩家为这个几乎没有任何台词的游戏一次次感受到游戏的魅力，在悬崖边缘，在阶梯顶部，两个人的手始终不会放开，握住尤尔妲的手，也就拥有战胜一切的信念。

所以，在最后古堡崩溃之际，当已经被黑影笼罩的尤尔妲把主角送走，说出唯一的那一句“再见”时，玩家们所倾注的一切在此刻终于得到了最大的回报，尤尔妲身上有着太多的未知，如果认可官方的设定，在古堡崩溃后，她也许就伴随古堡一同消失，留给玩家的终究只是一场美好的梦境，但这些对于真心喜爱她的人而言，都不重要，她就像童话里面的公主一样，是古堡中永恒的精灵。

一句话点评

- 最适合和女朋友一起打的游戏!
- 二周目后拿着激光剑，才能体会到牵手时的巨大威力。
- 我还是相信两个人在一起吃西瓜的场景是真正的结局!



ICO

菲娜 フィーナ

姓名	菲娜（フィーナ）
登场作品	《格兰蒂亚》
年龄	15岁
生日	不明
身高	160cm
血型	不明
声优	日高法子



简介

风格独特的RPG游戏“《格兰蒂亚》系列”中初代的女主角，虽然年仅15岁，但已经是新大陆冒险家协会的成员之一，在协会里面也是公认的优秀成员，当在开往新大陆的船上遇到男主角杰斯汀之后，就和他一起展开冒险。有一名自小失散的孪生姐姐琳，而姐妹二人实际上同为古代创造安基尔文明的种族光翼人的后代，在游戏的最后阶段，面对将要毁灭一切的古代生物盖亚，姐妹二人终于先后展现那份力量，从而挽救了世界。

性格开朗而活泼，同时而又有着老练冒险者的成熟一面，相对容易冲动的杰斯汀和不太成熟的丝而言，在队伍里面总是处在照顾别人的位置，温柔体贴的面对每一个人，在姐姐玲离开后，暴露出内心的软弱一面，一度失落消沉，终于在杰斯汀再度出现后而振作。在游戏结局画面里和杰斯汀约定二人继续去一起冒险，永不分开，十年后则一起回到港口，最初出发的地点。

最初设计角色时的理念就是“邻家大姐姐”感觉类的角色，独特的发型则是开发人员的偏好，设计时从一度考虑采用更加大胆的服装，但最后放弃，在游戏中展开背后光之羽翼的一幕广受好评。

感想

提到《格兰蒂亚》，最先想到的是什么？蓝天，大海，以及扑面而来的微风，对于大多数玩家而言，《格兰蒂亚》就是一款这样独特的游戏，主角没有什么显赫的出身，只是平凡小市民家庭中成长的孩子，旅行没有什么伟大的目标，仅仅是单纯的想要了解未知的这个世界，从一个城市到另一个城市，一点点揭开未知地方的面纱，让玩家们体会到了不同于大作的另一种魅力。

和游戏风格轻快的画面相符的是，《格兰蒂亚》对于人物性格的描写，也是格外灵动而生活化的，菲娜和杰斯汀，性格上的互补让两个人的互动总是看上去浑然天成，而游戏中更善于通过各种细节来表述两个人的交流，甚至让玩家看到每个人的成长和转变。登场时的菲娜开始是一副成熟的资深冒险者形象，永远让人觉得没有什么克服不了的难题，只有在当她面对玲消失的事实后，玩家们才能看到这个女孩笑容背后，也有着需要别人关怀的空间。

而对于菲娜而言，和杰斯汀的相遇令她从原本渐渐厌倦的冒险生涯中发现了新的乐趣，重新找回了最初那种无拘无束的感觉，从最初照顾杰斯汀到渐渐发现自己已经离不开这个看上去永远长不大的孩子，而在游戏中更是多次和杰斯汀单独相处时暗示自己的心意，随后又用玩笑掩饰，直到最后关头才大胆说出自己的想法，从而许下最后的诺言，永远相伴在一起，《格兰蒂亚》是一幕美好的童话故事，而菲娜也得到了童话中女主角的幸福结局。

一句话点评

- 不需要和什么大作比较，对我而言《格兰蒂亚》就是唯一的。
- 因为发型和发色被记住的女主角。
- 结局里面的孩子根本就是两个人小时候的样子再现。

GRANDIA



姓名	爱尔薇（エルウィン）
登场作品	《光明之泪》
年龄	117岁（相当于人类的少女）
生日	不明
身高	165cm
血型	不明
声优	广桥凉

简介

世嘉新光明系列作品《光明之泪》中登场的女主角，出身于要塞都市希尔迪亚，故事开始时遇到了受伤昏迷的少年，主角希昂。在救回他之后，希昂却丧失了之前的记忆，而为了帮助他，艾尔薇决定在他恢复记忆前陪伴在他身边，而在在外出寻找药草的途中，两人发现了希昂所戴双龙指环的神奇力量，因为这种力量加入了游击佣兵骑士团的希昂不可避免地卷入了与鲁恩盖斯托帝国的战斗中，从而令爱尔薇也跟随他一起行动。

外表看起来是典型的精灵形象，长耳，发饰，身穿绿色基调为主的服装，真实身份也正是精灵族的公主，因为厌倦无聊乏味的生活从族内悄悄溜了出来，虽然在实际年龄上已经经过百年多的时光，但对于精灵而言依然是相当于少女般的心性，讨厌一切死板而守规矩的事情，战斗时使用那把几乎和身高相同的长弓作为武器。

作为宣传的动画《光明之泪X风》是将两部游戏《光明之泪》、《光明之风》集合到一起而成，虽然世界观和剧情有着继承之处，但动画主要以《光明之风》的人物和故事为主，爱尔薇在动画中虽然也有出场，但剧情并不多。





感想

世嘉也许不是一名合格的商人，更不是一名优秀的主机制造商，但至少在对游戏本身的追求上，没有人能否认世嘉做出的种种尝试，只能归因为如此对于世嘉的游戏，总有一部分玩家有着独特的情结，作为战略RPG，一度盛行的光明力量三部曲系列，就是这其中之一。

随着DC最后的远去，世嘉开始做出变革，从2003年在GBA上推出《光明之魂》以动作RPG的方式重新诠释新光明系列后，在2005年，重新回到当红主机PS2上的《光明之泪》首次和玩家们见面，除了游戏本身系统变革之外，发售前最大的宣传卖点自然就是人设画师TONY，尽管TONY担当的游戏常有"雷作"之名，但至少每次他的人设都有着强大的魅力，女主角爱尔薇更是如此。

纯朴活泼，无忧无虑，这就是游戏里面的爱尔薇时刻给玩家们留下的印象，虽然按照年龄来看其实比里面大部分角色都要老……但精灵的身份设定让这一切可以都可以不予考虑，而她在游戏里面对于一切都异常好奇的个性，也让玩家不知不觉间就喜欢上了这个角色。



一句话点评

- TONY人设TONY人设TONY人设TONY人设……其实只要记住这个就够了。
- 过于标准的精灵形象，反而让人不知道该如何评论。
- 大概是我喜欢上的年龄最大（？）的女角色。

LUCIER

银河中闪亮的星辰

露西亚 ルーシア

姓名	露西亚（ルーシア）
登场作品	《露娜2 永恒之蓝》
年龄	--
生日	--
身高	--
血型	--
声优	横山智佐

和前作互动

自动AI

蔚蓝

谜之少女

隐藏结局

动画

小资料

简介

GAME ARTS制作的游戏《露娜 银河之星》续作《露娜2 永恒之蓝》中登场的女主角，登场时作为主角希罗在青之塔遇到的神秘少女，除了名字叫做露西亚之外一切都是谜，在她的要求下，希罗答应和她一起去寻找这个星球上的女神与之见面。

露西亚的真实身份是前代女主角露娜作为女神时，为了守护青之星直到文明复苏的使者，因为历史的变动而苏醒，由于之前没有任何与人交流的经验，性格方面如同孩子般纯洁无邪，对于裸体被希罗看到的事情也没有感觉，但随着和希罗的接触，开始有了属于自己的性格和感情，在游戏的最后虽然战胜了破坏神，但为了完成自己的使命还是和希罗分开，回到青之星长眠，而在通关后的特别篇里面，希罗则终于克服种种阻碍，到达青之星唤醒了露西亚。

制作设定上定位于“神秘少女”，因此在游戏过程中有着体现变化的细节，在战斗中不能够随便控制，而是按照AI自由行动，在游戏初期，露西亚的战斗只以保护自己为主，也会随意撤退，而在和希罗等人的交流中，战斗时则会为我方回复，而在其余人没有濒死的前提下，都会优先为希罗回复，这些细节之处广受玩家好评。





感想

《露娜 银河之星》和《露娜2 永恒之蓝》这两款游戏在国内玩家当中也许没有很高的知名度，但是只要玩过的人，几乎都为那种清新自然的动画风格所感动，那些在关键剧情处插入的动画和歌曲让整款游戏给人的感觉更接近一场精美的动画电影。这个系列由此又获得了另一个评价：爱与歌的故事。

爱与歌，正是如此，从初代男女主角阿雷斯和露娜和之间的懵懂情感到续作里面希罗和露西亚的许诺和纠缠，露娜系列始终对于人物刻画不遗余力，露西亚像游戏的名字一样，是属于蔚蓝色的，从一个不谙世事的少女到成长为身怀星球命运的使者，她同希罗之间有着不可分割的羁绊却又在最后毅然面对命运，承受分开的苦痛，回到自己所要守护的星球，分别时的那一幕，相信许多玩家都曾经无限伤感。

所幸，特别篇为玩家带来了这个故事的美好结局，跨越时空的束缚，希罗终于还是来到了露西亚身边，在冰天雪地中发现了露西亚的神殿，冒失的少年唤醒了长眠中的少女，如同最初相遇时一样，露西亚再一次从梦中醒来，两个人依偎在一起，生命重新在青之星上复苏，阳光笼罩大地，创造这一切奇迹的，只有爱。

一句话点评

- 玩到结局时，我哭了，等到特别篇之后，又笑了。
- 因为这个游戏，让我觉得自己的SS没有白费。
- 有些角色是无法复制的，露西亚就是只属于青春岁月里面的回忆。







姓名	蕾娜·兰佛德(レナ・ランフォード)
登场作品	《星之海洋2》
年龄	17岁
生日	--
身高	161cm
血型	--
声优	水树奈奈

简介

TRI-ACE开发的RPG游戏"《星之海洋》系列"第二部作品中的女主角，在游戏中可以选择男女主角，根据视角不同来完成故事流程，故事里面蕾娜是密诺基尼亚星的一位少女，在父亲过世后和母亲相依为命一起生活在阿利亚村，自小就喜欢到村子附近的神护森林玩，而在密诺基尼亚一直流传着一个传说，手拿光剑，来自异世界的勇者将会守护大家。

某天，一颗陨石坠落在神护森林之中，此时来到森林的蕾娜恰好被主角克罗特所救，而把克罗特手里的激光枪当成光剑，由此蕾娜认定克罗特就是传说中的勇者把他带回村子，虽然克罗特说明了自己的真实身份，在最后蕾娜还是跟随他一起前往北方城镇，而在一次次的冒险之中，两个人彼此产生信赖，最终伴随克罗特拯救这个星球的命运，她也终于看到了心中的勇者大人形象。

外表看起来是精灵少女般的可爱面容，十分容易脸红，生来拥有治疗能力，对于自己和父母之间没有血缘关系的事情也很早就察觉，虽然没有说出来，但内心还是会为自己真正的身世而苦恼，在和克罗特一起的旅行中变得坚强，敢于面对。在改编的漫画版和动画版中也作为女角色出场，和游戏相比，更加加深了"被保护的感觉"的女主角印象。



感想

说起《星之海洋》这个游戏系列，就不得不提起它的由来，原本负责著名传说系列始祖《幻想传说》的制作小组在开发游戏过程中受到原NAMCO的大量制约和修改，而为了满足独立制作游戏的愿望，三位主要人员在后来单独创建了一家新开发公司tri－Ace，之后投靠到原ENIX的旗下，而他们贡献出的首款作品正是《星之海洋》的初代。

既然是同一批制作人员，星海初代和《幻想传说》各方面的相似之处也就可想而知了，总之双方自然是闹出不少纷争——这些事已经过去多年，“《传说》系列”和“《星海》系列”都在各自的道路上成长起来，拥有支持自己的玩家，而在在PS上的这款《星之海洋2 二度冲击》也是系列中几乎人气最高的一作，动画和漫画作品也都是以此为改编。

作为《星海》特色之一的卡通动画穿插风格，蕾娜这个可爱无邪的少女形象让她在当时就博得了不少玩家喜爱，温柔体贴而又时常腼腆，对于主角的信赖和自身隐藏的那份坚强，让她能够在最后面对boss时也无所畏惧，而在游戏中表现出的少女情怀和知性思考一面则让她的形象变得更加丰满，更加美丽。



- 在各种分支事件里面能看到蕾娜最可爱的一面。
- 每次打游戏都用选她的故事通关。
- 《星海2》里面的动画比起TV里面要美许多。

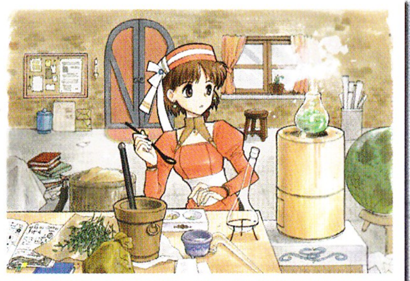


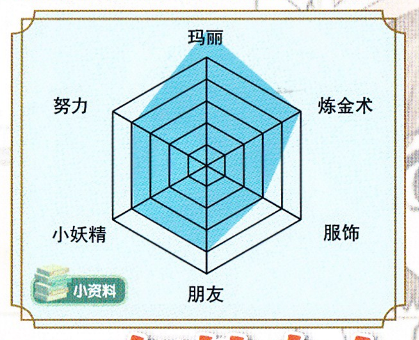


艾莉 Elfir Traum



姓名	艾菲璐·戴拉姆（Elfir Traum）
登场作品	《炼金术士》系列
年龄	15岁
生日	6月18日
身高	152cm
血型	不明
声优	长泽美树





学习炼金术的知性少女

简介

Gust制作的游戏《炼金术士》系列的角色，于系列第二作《炼金术士艾莉》（又名《艾莉的工作室》）中登场，全名为艾菲璐·戴拉姆，艾莉是爱称，之前艾莉的家乡罗布森遭受突如其来的传染病，艾莉本人也命在旦夕，而前作主角玛丽此时恰好经过，用所学的炼金术知识拯救了艾莉及村子，艾莉因此决心要像玛丽一样成为一名优秀的炼金术士。

在游戏的开始，艾莉只身来到玛丽当初就读的炼金学院，虽然以刚好及格边缘的成绩考进学校，但按照学校的制度，不能住在学生宿舍中，必须一个人在自己的工房独立生活，而由此艾莉需要在四年时间里学得必要的知识，制作出合格的道具，以此完成学业成为合格的炼金术士。并且有机会在之后的冒险旅程中和玛丽相逢，两个人结伴上路。

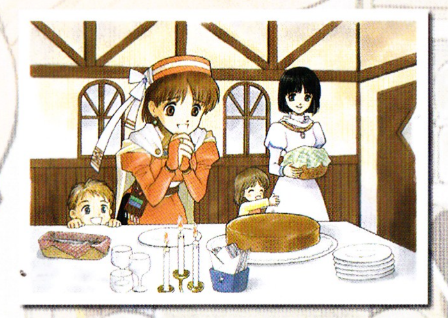
艾莉性格开朗活泼，勤奋好学，虽然本人没有自觉，但意外的很有音乐天赋。和前作玛丽两个人一起成为系列中最受欢迎的角色，也是代表性角色，在之后的多款续作中也有客串登场。

感想

说到“《炼金术士》系列”，就会想到其清新出色的人设，丰富完善的游戏系统，与其他同类游戏比起来风格独到明显，从而给人留下了深刻的印象，虽然不算大制作，但一直有着固定玩家，尤其是包括一定数量的女性玩家在内的强烈支持，而作为当中最受好评的《炼金术士艾莉》，更是不少玩家接触整个系列的契机。

和之前玛丽的剧情类似，艾莉同样是以刚好擦边的成绩入学——这设定想必令许多玩家都有亲切感，而在游戏里面不论是学习，实验，买卖东西都十分自然贴切，让玩家在不知不觉中就跟随着艾莉的一举一动代入到当中，没有什么惊天动地的大事，日常生活般的温馨氛围，和同学之间的友好交流和竞争，正是这些细节让艾莉的行为看起来格外真实。

而同样根据选择不，玩家也能迎来艾莉丰富多彩的结局，可以成为暴发户，也可以成为蛋糕店老板，可以成为宫廷大炼金术士，也可以成为村中普通的医生，更也有可能一事无成，当然最理想的结局还是终于再度见到玛丽，两个人永远在一起长相厮守——为了实现彼此无止尽的梦想，也为了持续为他人带来梦想，炼金术士艾莉和玛丽在心底誓言要永远作为优秀的炼金术士而旅行下去。



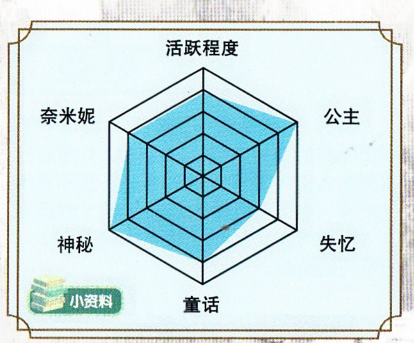






- 其实蛋糕店的结局才是所有结局里面最完美的……
- 为了获得全部的结局，通关了次数记不清。
- 由于服装和造型，第一眼看上去会觉得十分有中国民族风格的错觉。





凯丽 Kairi

姓名	凯丽（Kairi）
登场作品	《王国之心》系列
年龄	14岁（二代中15岁）
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	内田莉莎



简介

原Square公司的游戏“《王国之心》系列”中的女主角，姓名凯丽的意义取自大海，和主角索拉名字对应的天空，同伴利库对应的大地含义相同，是世界的七公主之一，虽然外表看似柔弱，但总是不经意的流露出顽强不屈的个性。

最初和索拉等人一起生活在命运之岛，但是随着无心怪物的出现被卷入各个世界的异变之中，在初代剧情的最后为了救出凯丽，索拉不惜将暗之钥匙插出自己的胸膛变成无心。而醒来的凯丽则与唐老鸭等人用真心唤回了索拉。之后留在命运之岛等待索拉等人冒险归来。

游戏中由于害怕自己的心被黑暗侵蚀，把自己的心藏到索拉身体里而诞生出了另一个角色奈米妮，她因为成为凯丽的无存，由于凯丽的心离开身体后进入了索拉的身体，和索拉的心共有一个身体、相互影响，所以作为某种意义上的凯丽分身，奈米妮能直接干涉索拉等人的记忆。而在2代的最后结局里，一度丧失对索拉记忆的凯丽与奈米妮合为一体，之后重新恢复了记忆，和索拉在命运之岛再度相会。



感想

Square和迪斯尼，两个起初看似完全无关的名字，同样也很难想象"《最终幻想》系列"的人物会和米老鼠唐老鸭走在一起，但正是这种说出来恐怕都会被嘲笑的想法，才有实现的价值，在大胆的创意和多时的准备后，《王国之心》就这样诞生了，而且绝非简单的拼凑和客串，而是讲述了一个美丽的童话故事。

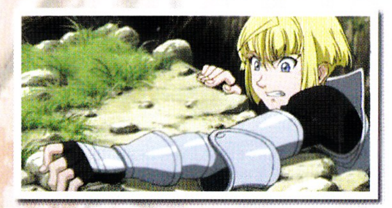
游戏最大的特征自然便是将所有迪斯尼卡通和《最终幻想》里面的历代知名角色融合到一起，同时引入了无心这个概念，无心是一种没有心的"生物"，它们只会按照本能行动——即夺取其他生物的心，它们的最终目的是夺取星的心。而生命的心离开身体进入"暗之世界"后，生命并不会被消灭，剩下的肉体和灵魂只是离开"光之世界"，在"夹层世界"以别的姿态出现。因为这些以别的姿态出现的存在既不属于"光之世界"，也不属于"暗之世界"，所以被称做无存。

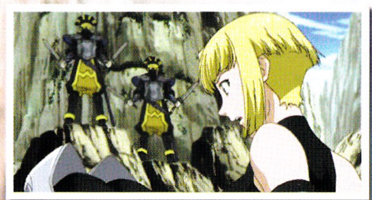
凯丽和奈米妮正是这样彼此相关的存在，记忆，心灵，这些虚幻的东西在《王国之心》系列的游戏里面是如此重要，奈米妮为了凯丽而抹去自己的存在，是对于心灵追求的向往，而索拉和凯丽两个人彼此的信赖，即便失散在不同世界，也引导他们最终重逢，像凯丽在游戏中在飘流瓶里写下的那句话一样："无论你在哪里，都想念你"。

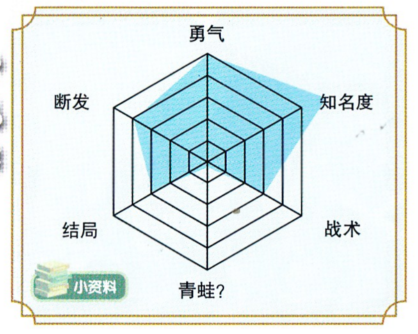
一句话点评

- 第一次看到《最终幻想7》里面的人物以这种方式登场时，我笑了。
- 《王国之心》的剧情就告诉我们没有想不到，只有做不到。
- 奈米妮看起来更加有一种魔力，舍不得她的离开。

贞德·达克 Jeanne D'arc







姓名	贞德·达克（Jeanne D' arc）
登场作品	《圣女贞德》
年龄	17岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	坂本真绫

传说中的圣女英雄

简介

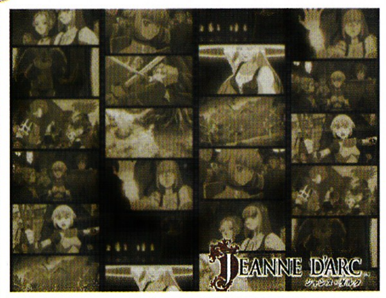
PSP上战略游戏《圣女贞德》中的女主角，以历史上的著名人物贞德为原型，在游戏中的背景故事里，在远古时期有一场神与神之间的漫长战争。黑暗之神用他们的恶魔军团向人类世界发动侵攻，此时有五位英雄挺身而出击退了恶魔，并且打造了五个手镯封印了恶魔军团。

之后在15世纪，法国与英国之间爆发了著名的百年战争，而和历史上的贞德相同，法国东北部洛林区的多雷米村诞生了一位名为贞德的少女。某一天贞德在参加节日庆典时遇上了从未见过的恶魔袭击，此时贞德听到了从天上传来的声音，命令她杀死恶魔。结果贞德举起剑杀死了怪物，而远古五英雄打造的手镯此时也出现在她的右手上，于是她从此接受神的指谕，和童年好友莉安和罗杰等人一起，前往希农城堡率领法国军队击败恶魔和英国军队。

在游戏中途，贞德会掉落悬崖而失踪，为了稳定军心，好友莉安扮演贞德的替身而继续领导军队作战，也因此像历史上的贞德命运一样被背叛出卖，送上火刑架而死。罗杰因此被黑暗占领内心变为魔王，而本已死去的贞德在重新获得力量回来后，和莉安的灵魂接触而共鸣，从而最终战胜了魔王而封印成功，返回家乡。









感想

圣女贞德这个人物形象在各种文学，影视作品里面被一再演绎和提及，而在游戏里面虽然也时常能出现这个名字，不过完全以贞德为主角的故事倒还是比较少见的，从这点来说PSP上的这款《圣女贞德》也算是一个不大不小的突破。

当然，游戏本身对历史就做了不少改动，首先引入了黑暗之神恶魔军团这些设定，就让故事背景一下子奇幻化，历史上的真实贞德受到圣谕而获得勇气力量的这一传说也由此变得顺理成章，而故事后期也从开始的战略类游戏变成了勇者讨伐魔王的套路，唯一没什么变化的就是主角贞德的形象，像传说中的她一样心地善良而充满勇气，在战场是无畏的骑士，在战场下是慈祥的圣女，剪掉自己长发而毅然从军的那一幕在游戏里面也是著名的经典片段。

作为对传说的改编，贞德原本遭受背叛的命运由她的同伴莉安而承担，这部分剧情也是不少玩家非议的地方，虽然那时的贞德因为暂时死亡而无法改变一切，但莉安的悲剧确实让玩家们为之感到不平，只能说制作方出自偏爱，为贞德安排一个理想的结局，不需要承担什么命运或者神意，最后离开战场回到村子的她只是一个在阳光下露出灿烂微笑的少女。

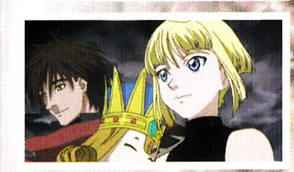


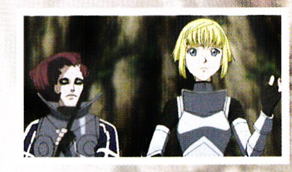
一句话点评

- 前后两部分完全就是两种不同的游戏类型！
- 换了盔甲后仿佛一下子大了几岁。
- 看到游戏里面出来只青蛙继承莉安的位置，我无言以对……





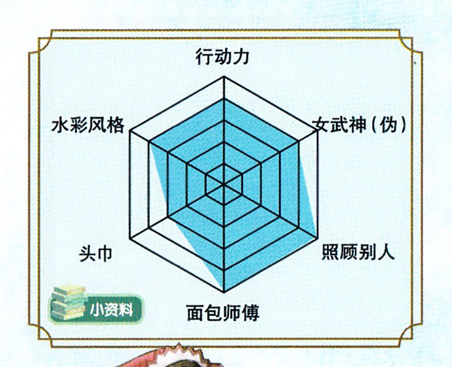






艾莉茜娅·梅露姬奥特

Alicia Melchiott





姓名	艾莉茜娅·梅露姬奥特
登场作品	《战场的女武神》
年龄	19岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	井上麻里奈

为了和平而战斗的少女



简介

世嘉在PS3上发售的游戏《战场的女武神》中的女主角，19岁的活泼少女，将来的梦想本来是成为面包师傅，由于战争的爆发，为了保护家乡和村人应征入伍，所戴的头巾是对于这个愿望立下誓言的证明，在将来战争结束后要重新回到面包店工作。

乐观开朗，正义感很强，因为从小在孤儿院长大，养成了喜欢帮助与照顾别人的个性。在最初家乡爆发战争后组织起了自卫警备队保护村民，和返乡归来的男主角维鲁金偶然相遇，一度将其当成敌人而误会，之后一同参加军队。艾莉茜娅被分配担任第7小队的侦察兵，维鲁金则成为小队长，起初对维鲁金自由随意的性格不太适应，但是随着战斗中的接触，被他的知识和言行所吸引。

身怀瓦尔基里人的血统，在一次战斗中受伤后从而促使她的觉醒，之后在其余队友同伴的关怀下，勇敢地面对自己的身世，在结局时接受了维鲁金的表白，两个人一同返回故乡结婚，艾莉茜娅也最终实现了成为面包师傅的愿望。



感想

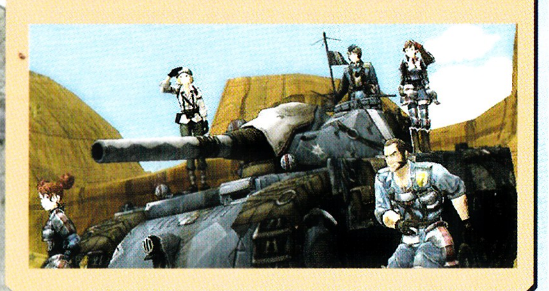
战争是人类各种艺术永恒的主题，《战场的女武神》同样是以以虚构的欧洲为舞台，描写发生在第二次欧洲大战中的故事。夹在两大军事强国之间的中立小国加利亚公国突然遭到帝国军的侵略。在帝国强大军力进逼之下，加利亚军节节败退，就在首都兰德古立兹即将沦陷之际，帝国军却被加利亚的一支小小的自卫警备队击退，而游戏的舞台就从这里开始。

和战争能够相提并论的另一主题自然只有爱情，而要知道《战场的女武神》游戏的制作组正是《樱大战》系列的原班人马，所以对于里面游戏诸多女角色的登场也就不奇怪了，尤其是游戏采用独特“CANVAS”3D绘图系统，以水彩画般的手绘插画描述人物，一个个女角色也就看起来格外清新自然，即便在战火纷飞的战场上也是一道亮丽的风景，让游戏中的肃杀气氛为之一减。

艾莉茜娅在游戏里面最有个性的自然就是那身头巾打扮，而在游戏里面她的活跃也带动了整个小队的气氛，从最开始组织自卫队保护村子就能看出她性格中坚强的一面，而在她的断章故事里，描述她成为面包师傅这个愿望的情节又显得格外温馨，而最后结局里面一家三口的幸福生活，艾莉茜娅那时候则展现出了她最美丽的笑容。

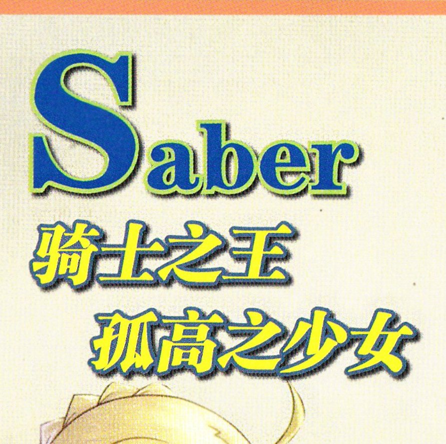
一句话点评

- 强烈希望有多分支路线结局的复刻版!
- 水彩风格的游戏让整个战场感觉都是梦幻的.
- 还是拿着刚出炉面包的围裙身影最适合艾莉茜娅

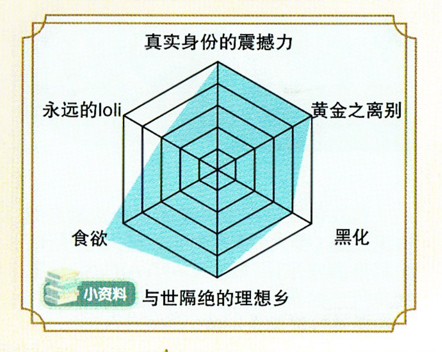








姓名	阿尔托莉雅（Artoria）
登场作品	《Fate/Stay night》系列
年龄	15岁
生日	不明
身高	154cm
血型	不明
声优	川澄绫子



简介

Type moon公司著名游戏《Fate/Stay night》系列中登场的女主角之一，在主角卫宫士郎不意卷入的第五次圣杯战争中身为Saber（剑兵）这一职位的英灵而被召唤出来，从而结下契约进行战斗，外表看起来是身形柔弱的少女，银色铠甲与青色服装是其标志，性格上坚守骑士和英雄的信念，高贵而善良，只是意外地对于美食没有抵抗力。

实际上的真实身份是英国历史中传说的大不列颠之王——亚瑟王，因为在自己生前看到国家分裂惨剧而懊悔，因此渴望向圣杯许愿得到重新选定王者拯救祖国的机会，在第四次圣杯战争中由于士郎养父切嗣破坏圣杯而未能实现，再度参加第五次圣杯战争，在游戏中的Fate线结局里，领悟到王者不应该为过去所束缚的道理后，和士郎离别，回到自己的时代安详死去，而在PS2上的新增的结局Réalta Nua中，两个人经过漫长的岁月，终于得以在理想乡中重逢。

虽然是Galgame中的主角，但由于各方面的原因，在ACG界都拥有极高的人气，作为对历史传说的大胆颠覆，加上原著剧本的动人描述，让这名角色得到广泛认可，也有着大量的同人二次创作，除了本身的铠甲造型外，游戏中HF线登场过的黑Saber造型也广受好评。





感想

也许很多人是通过动画而不是游戏认识Saber这名角色，那么在可能的前提下，最好能通关一次原著游戏，才能真正理解Saber这名角色背后的意义，不仅仅是简单的对于历史人物的性转换，而是真正倾注作者灵魂，在笔下诞生出来一名有血有肉，有泪有笑的女性角色，在她身上同样有着一名战士的荣耀，一名骑士的骄傲，一名王者的宿命，以及，一名女性的感情。

“当拔出这把剑的时候，你就不再是少女，甚至不再是人类”，亚瑟王和石中剑的传说，在《Fate》故事里面被赋予了新的含义，以一名少女之姿，隐藏自己一切为了祖国全身心奋战，然而跟随她的臣民却无法理解她所付出的一切，王者不能理解臣民的心情，过分的孤高就是被众人离弃，而面对无可挽回的一切，她把希望寄托在圣杯上，却又得知圣杯同样不是万能的器皿，所幸，在结局中Saber终于领悟到自己所追求的一切并非毫无意义，黄金之离别那一幕，在无数玩家和过往的许多画面一样，成为永恒的经典。

悲剧体现激情，喜剧展示艺术，有人喜欢缺憾，有人则渴望欢笑，PS2的复刻版不仅补完了原作没有语音的缺憾，更令许多追求完美的玩家提供了那份可能性，漫长的岁月里，两个人重逢时的微笑，同样是一种美丽。

一句话点评

- 因为《EVA》对圣经感兴趣，因为《FATE》对英国历史感兴趣。
- 在最初没有公布资料的时候，我相信很多人和我一样认为是圣女贞德。
- 因为不可能有续作，所以只能期待前传动画了。







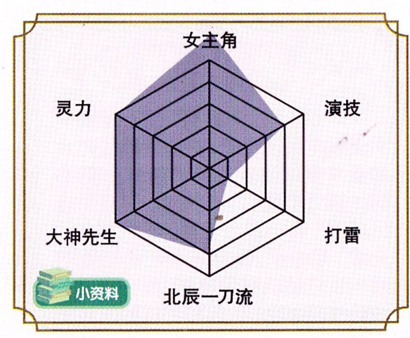


真宫寺樱
Shinguji Sakura

帝国花击团最耀眼的光芒



姓名	真宫寺樱
登场作品	《樱大战》系列
年龄	17岁（1代）/21岁（4代）
生日	1905年7月28日
身高	155cm
血型	A型
声优	横山智佐





简介

SEGA著名恋爱战斗策略游戏“《樱大战》系列”中的女主角，帝国华击团花组的成员之一，原陆军对降魔部队大佐真宫寺一马的女儿，继承了真宫寺一族血统的破邪之力，因为被选中成为花组的成员，剑术优异，是北辰一刀流的传人，最重要的物品正是父亲的遗物灵剑荒鹰。

标准的和服少女打扮，粉红色的服装是其整体代表风格，自小受父亲的影响，具有十分强烈的正义感，从故乡仙台独自一人来到东京，为的就是想要保护父亲最珍重的这个充满活力与希望的城市，不过本人性格上则有些冒失和迟钝，对于心情的变化直接反映在脸上的类型，虽然具有很高的潜力，但起初并没有充分发挥出来，但随着不断的努力和那种开朗精神的感染，让身边的同伴逐渐接受自己的同时，也在舞台上和战场上都成为闪闪发光的宝石，同时因为平易近人，在民众心中也是公认的庶民派偶像。

作为游戏系列的同名女主角，也是公认的系列代表角色，在《樱大战》前4代游戏中除了3代，都以重要女主角登场并有着主线的结局故事，而在动画以及舞台剧里面，也作为女主角而闻名，同样是超出游戏本身，而成为一种文化象征型代表的女角色。





"《樱大战》系列"的出现是一个大胆突破和尝试，把恋爱养成游戏和战斗策略游戏这两种看似全然不同的游戏类型结合到一起，并且创造出了自己的一套世界观。蒸汽革命，光武，华击团，这些名字已经随着游戏的走红被玩家们熟知，而在完成一场场战斗之余，如何和心仪的女孩子达成结局也是玩家们的最爱，特有的选项系统让猜测游戏女孩的心意也变得格外有挑战性，稍不注意可能就错失了提升好感机会。

在众多耀眼的女角色里面，真宫寺樱身为女主角，各方面看起来反而是最普通的一个，不是神崎堇那样的大小姐，不是玛丽亚那样的职业军人，也不是李红兰那样的活力科学爱好者，当然更不可能和罗莉少女艾丽丝相比——和她身穿和服给人的第一印象比起来，樱并不是那种完美无缺的大和抚子，她性格明快，为人坦率、甚至有些笨手笨脚，又经常为主角大神一郎所吃醋，正是这些特点让她仿佛一个身边随处可见的同龄少女，伴随着她一起成长，也就格外让人珍惜。

随着《樱大战4》为系列暂时拉下一个帷幕，《樱大战》的新作也从东京再度变成了纽约，虽然只有游戏系列继续做下去，第一女主角的樱也许还有再度登场的时刻，但毕竟一代新人换旧人，在将来最新的游戏女角色名单上，真宫寺樱也许会逐渐淡出玩家们的视野，只有对于喜爱过"《樱战》系列"的玩家而言，樱的形象永远就是就停留在游戏中那一幕，在樱花树下花瓣飞舞中伫立，面带微笑迎接心爱之人的美丽少女。



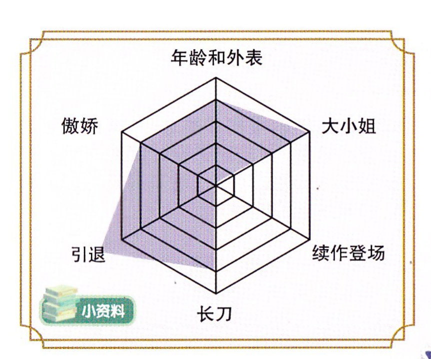
一句话点评 

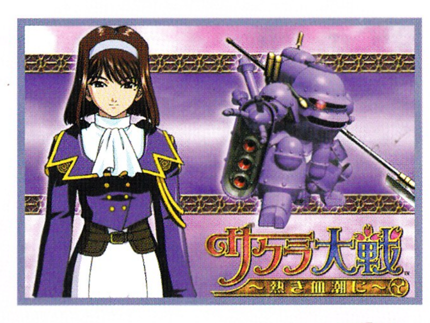
- 《樱大战2·望君珍重》，看到结局的时候，我才明白了这个题目的意思。
- 对我而言樱的魅力已经超出了游戏本身，她的形象已经深深印在了我的记忆里面。
- 罕有的和服少女而不是传统温柔的日本女性的类型？











神崎堇
Kanzaki Sumire

成为绝唱的舞台明星

姓名	神崎堇
登场作品	《樱大战》系列
年龄	16岁（1代）/20岁（4代）
生日	1907年1月8日
身高	161cm
血型	B型
声优	富泽美智惠

简介

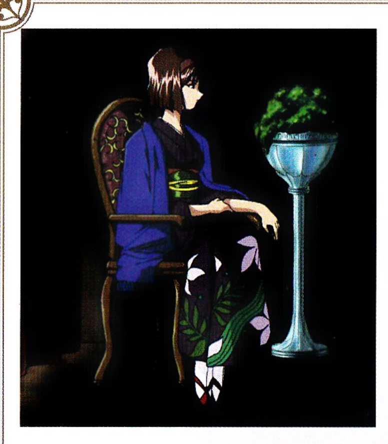
“《樱大战》系列”中的重要女角色，帝国华击团花组的最初成员之一，神崎财团的大小姐，也是将来的继承人，父亲是现任社长，母亲是明星，祖父正是设计制造光武的神崎重工董事长，而她本人则是第一个成功发动光武的人，由此才有了后来寻找高灵力的女孩子驾驶光武的计划。使用日本长刀作为武器，神崎风尘流的传人。

平素的固定打扮是敞开式的和服或者礼服，自尊心十分之高，表面上看起来是标准的贵族小姐性格，实际上在背后比别人都更加努力，虽然看起来总是和其他成员在斗嘴，内心深处实际十分珍惜花组成员间的友谊，只是出自个性，不肯坦率的表现出来而已，同时在舞台上也是花组第一位真正的舞台巨星。曾在电影《红蜥蜴》中担任女主角，并得到很高的评价。也曾经由于突发事件为了拖时间而与同伴桐岛神奈临场发挥。无意中开创了帝国大剧场上演喜剧的先河。

在游戏系列作品中一直是重要角色，但由于其声优富泽美智惠的引退，所以在之后的作品中都不会再度登场，而在《樱大战4》的游戏中，同样以“灵力减少”为原因安排了神崎堇退出花组的剧情，担任神崎重工的董事，以自己的方式继续支持着同伴。







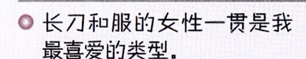


《樱大战4》为这个系列拉下了帷幕，虽然《樱大战5》还在继续，但已经是另外的新篇章，在执著的老玩家看来，没有了樱，艾丽丝，红兰等人的华击团完全就是异时空的故事，而这种执著情结在各个游戏系列的进化和变革中都似曾相识。但和这些毕竟以后还有可能出场客串的角色比起来，神崎堇是真正离开了喜爱她的玩家们。

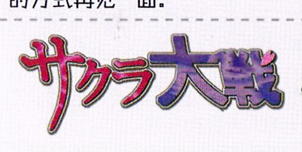


因为富泽美智惠的引退，神崎堇也只能在游戏中引退，看到那一场为了神崎堇特别献上最后演出舞台剧时，不少一路走来的玩家听到富泽小姐最后自报姓名时，那种感受想必无法用言语形容，在游戏里面，堇的形象最为引人注目，无论是战斗还是演出，她的表现都让她能够在所有人中脱颖而出，而在平素的日常生活里，堇也以自己的方式维系着花组间的友清，在2代因为花组经济陷入困境而答应政治婚姻的堇那个时候表现出来的自我牺牲，也是许多玩家对她改观的一幕，更何况在平素犀利言词的背后，这名少女也会体现出不同的体贴和关切。

“《樱大战》系列”的少女名字背后有着一种花的含义，而神崎堇人如其名，代表的花朵是思念的三色堇，在高雅身姿内心深处隐藏着不亚于任何人的强烈感情，舞台上的堇和战场上的堇都带着对自己的强烈自信，让那抹身影变得如此耀眼灿烂。



- 长刀和服的女性一贯是我最喜爱的类型。
- 买了4代的光盘后，忍耐了很长时间才全部打通，因为不想太早说再见。
- 即使续作里面不出现声音，也希望能以影像回忆之类的方式再见一面。











仙灵岛上别洞天
池中孤莲伴月眠

赵灵儿

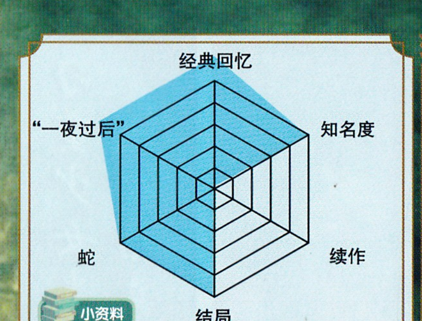
姓名	赵灵儿
登场作品	《仙剑奇侠传》系列
年龄	16岁
生日	不明
身高	162cm
血型	不明
声优	—

简介

台湾大宇资讯狂徒创作群制作的著名中文游戏《仙剑奇侠传》初代中登场的女主角之一，真实身份是上古女娲族后裔，苗疆巫王和祭司之女，从苗疆离开后自幼与世隔绝，在仙灵岛上和抚养她长大的姥姥一起生活，主角李逍遥来到岛上后不小心看到她沐浴，之后在姥姥安排下两人结为夫妻，有过一夕之缘，但李逍遥因为服下忘忧散在此后忘却了这段经历，此后再度相遇的二人因为姥姥死前的嘱托，前往苗疆寻找灵儿母亲。

途中经历多种变故，灵儿被蜀山仙剑派掌门独孤剑圣抓走，投入锁妖塔，为了救灵儿闯入锁妖塔的李逍遥目睹灵儿人首蛇身的真身后回忆起一切，并发誓两人永不分离，在击败镇狱明王，锁妖塔崩塌，已经怀有身孕的灵儿伤好后生下一个女儿，取名忆如，之后和李逍遥一起前往苗疆女娲神殿祭拜母亲亡魂，以五灵珠祭天祈雨，化解苗疆两族恩怨。随后众人决战一切元凶的罪魁祸首拜月教主，虽然合力击败了拜月教主，但他却以身啖魔，复活水魔兽，赵灵儿为了大地苍生，舍身和水魔兽同归于尽。

性格温柔善良，深具传统古典女性美德，作为“《仙剑》系列”里面最为知名的女主角也是塑造最成功的角色之一，在整个中文游戏界也是公认的经典角色。



感想

又是一个不需要太多形容的名字，对于经历过那个时代的玩家而言，《仙剑奇侠传》是永恒的经典，记得住里面人物的一言一行，记得住里面一首首优美动人的诗词，记得住各种法宝兵器的功用，哪怕是当时那些考验玩家耐心的迷宫，在回忆中也成为了游戏美好体验的一部分，对于许多玩家而言，能作为仙剑代名词的只有最初的那款作品。



作为RPG游戏，《仙剑》的系统毫不出奇，而为人称赞的《仙剑》初代剧情也并不复杂艰深，完全就只是一个带有几分奇幻色彩的传统武侠风格故事，而它之所以令玩家们感动，正是那背后隐藏的率真情感，赵灵儿的美丽和纯真，令当日闯进仙灵岛的李逍遥一样第一眼就爱上了她，而在姥姥身死后，她唯一可以依靠的心中伴侣却不曾记得和她发生的一切，那份失落可想而知。而不小心展现真身面对李逍遥的责难时，那种目光又让她痛苦。

所幸，李逍遥最后还是想起了一切，也接受了一切，锁妖塔内的表白令两个人之间再无隔阂，而忆如的诞生也让这段幸福看起来有希望成真，只是作为女娲族后裔，灵儿身上还背负着苗疆人民幸福的重担，而为了大地苍生，她在最后也忍心割舍下对李逍遥和忆如的思念，守护所爱的一切，消失在光芒中，留下李逍遥一个人之后孤独的等候和玩家无限的惆怅伤感，这个看似比任何人都柔弱的女子，内心深处却因为那份温柔而无比坚强，那个带着一抹蓝色的白衣青丝身影，因此而永远驻留在许多人的记忆之中。

一句话点评

- 一晃十多年过去，当时那一首首诗词我竟然还都能背得出。
- 已经忘了自己为什么而喜欢上灵儿，那么也就不需要阐述什么理由了。



- 有些东西是不需要续作来画蛇添足的，有些角色也永远是不可被改变的








刁蛮少女贵千金
比武招亲动芳心

林月如

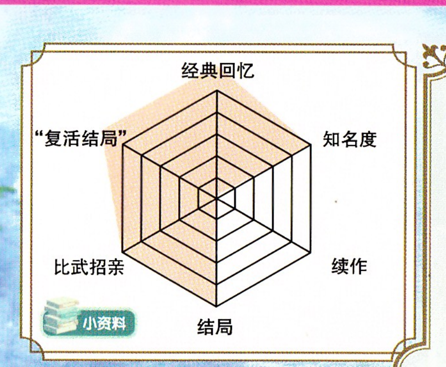
姓名	林月如
登场作品	《仙剑奇侠传》系列
年龄	18岁
生日	不明
身高	167cm
血型	不明
声优	——

简介

《仙剑奇侠传》初代中登场的另一名女主角，南武林盟主——林家堡堡主林天南的独生女儿，母亲早亡，自小被父亲溺爱下长大，性格刁蛮任性，天资聪颖，武艺精熟，13岁时就已打遍江南无敌手，而18岁时，因为女儿无法继承家业，林天南决定立下比武招亲的擂台挑选英雄少年入赘林家。

在姑苏城外和李逍遥赵灵儿二人偶然相逢，冲突后发生争执，第二天在擂台上发现李逍遥后再度挑战，被李逍遥击败后芳心暗许，在灵儿失踪后不顾父亲阻拦，毅然离家出走跟随李逍遥两人一起闯荡江湖，中途发生种种事情，而在蜀山锁妖塔发现灵儿，李逍遥回忆起之前和灵儿成婚的事情后，月如虽然感伤，仍然强颜欢笑安慰灵儿，而在随后锁妖塔崩塌时，月如为了救助二人，被落下的巨石砸中身亡，悲痛万分的李逍遥为此将女儿取名“忆如”而纪念。

作为游戏中的另一名重要女角色，在系列中同样有着大量玩家支持，而在最初的版本中，一度流传有最后林月如复活的隐藏结局和方法，令许多玩家不断尝试，之后在《新仙剑奇侠传》中，加入了可选择的灵儿和月如分支新结局，在续作《仙剑奇侠传2》中，也有林月如复活后的出场剧情部分。



感想

经典游戏总是诞生出经典角色，也往往伴随着经典的三角关系，《最终幻想Ⅶ》里面艾丽丝和蒂珐的女主角之争至今仍让不少玩家分成派别，而同样在仙剑里面，赵灵儿和林月如两个女主角的塑造也是同样经典，只要回想起当时有多少玩家为了传说中林月如复活的隐藏结局拼命收集99个傀儡虫，就可想而知林月如在当时玩家心目中的影响力。

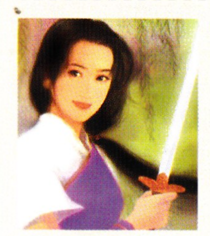
和灵儿一出场就是我见犹怜的温婉少女形象不同，刚登场的林月如还有着不少千金大小姐脾气，不过从许下婚约后，尤其是在跟随李逍遥一同闯荡江湖的那段时间里，她已经真心喜欢上了李逍遥，两个人之间未尝不是有着感情存在，只是在李逍遥记起和灵儿之间发生过的一切后，此时在一旁的月如内心里的感受是无比痛苦和复杂，虽然安慰自己三个人要永远一起，但对于真正的爱情而言，容不下第三者的存在。

游戏中途，月如的匆匆逝去留给玩家无数遗憾，也有此诞生了传言，以至于在后来的续作和补完中终于变成真实的版本，玩家也能控制月如的命运，让她得到自己的幸福，然而这一切终究只是满足当时的遗憾而已，对于真正的仙剑爱好者而言，那个不完美的结局才是记忆中的仙剑，林月如也永远是那个英气下隐藏着温柔的红颜知己，情到深处，无怨无尤。



一句话点评

- 一曲化蝶让我记住了仙剑，也记住了林月如这个名字。
- 以今天的评价，大概可以算是典型的傲娇角色了。



- 从最初为了传闻一次次通关，到最后隐藏结局真的变成了现实，反而有一种说不出的感觉。










民族服装
神秘度
知名度
超能力
续作登场
和凉的关系?
小资料

姓名	玲莎花
登场作品	《莎木》系列
年龄	16岁
生日	1970年9月9日
身高	155cm
血型	A型
声优	石垣はづき

清水出芙蓉 天然去雕饰

简介

世嘉以“全视角互动娱乐”为宣传话题的新体验作品《莎木》系列中的预定女主角，虽然制作时候就有公布画面和宣传海报，但在实际的游戏中，《莎木》第一章仅仅在主人公芭月凉的梦境中出现画面，而在《莎木2》的剧情中也仅在结尾章节时正式登场亮相，此外并没有更多的活跃场景。

身为游戏原定的女主角，相貌清丽脱俗，一身富有中国广西特色的民族服装，自幼和养父一起小生活在人迹罕至的桂林白鹿村，淳朴的民风和神秘的身世让玲莎花养成了天然善良的性格，凉与她相识那一刻起，便被她身上那种清澈自然而又宁静神秘的气质所感染，同时本身似乎具有神秘的超自然力量，但本人对此并不知晓详情。

原本设定上会和凉有着更多的剧情展开，其身世故事也将是游戏的主线之一，但由于制作公司世嘉的转型，《莎木》游戏计划被无限期搁置，成为游戏支持者最大的遗憾。



感想

“才自精明志自高，生于末世运偏消”，拿红楼梦里面探春这句判词来形容《莎木》，真是再合适不过，遥想当年世嘉DC主机甫登场不久，意气风发，一心要挑战索尼帝国和任天堂王朝，《莎木》就是手中的最大的王牌之一，全新的游戏类型，自由度极高的广阔世界，长达十六章的系列计划，真实再现的格斗动作……这一系列宣传时的卖点让玩家们对这个游戏一度充满期待，

结果大家自然都是清楚的，《莎木1》上市后就由于过高期待和游戏实际感受不符被不少人批评，《莎木2》更是迫不得已把数章剧情压缩到一起，然后……就没有然后了。《莎木》可以说是一款生不逢时的游戏，里面提出的种种构思不是不好，而是游戏机能的局限让其表现打了折扣，加上世嘉本身商战的惨败，让莎木计划最终无疾而终，如果换成更新一代的主机，背后换成更加财大气粗的微软或者索尼，也许莎木的命运会大不相同。

而玲莎花作为预定的女主角，更是“千呼万唤始出来，尤抱琵琶半遮面”。从1代等到2代，最后才在结尾处看到庐山真面目，在玩家迫不及待地想要知道有关她更多情况的时候，却从此渺无声息，成为游戏女主角的一个传奇故事，而对于《莎木》系列的拥簇而言，她就和莎木一样是曾经的一个梦境，如同当日凉和她相遇那一幕的画面，永远的定格在记忆之中。

一句话点评

- 那身衣着和气质是让我喜欢上她的最大原因。
- 看看今天的世嘉，只能去玩老游戏来安慰自己了。
- 从《莎木1》等到《莎木2》，却永远也等不来《莎木3》。



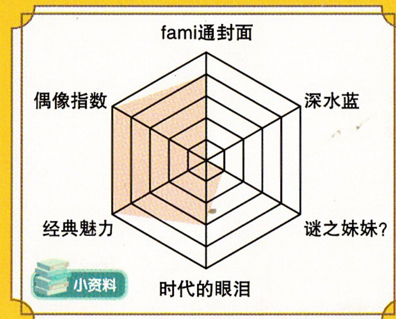






永濑丽子 Reiko Nagase





姓名	永濑丽子
登场作品	《山脊赛车》系列
年龄	21岁（初登场）
生日	1975年2月14日
身高	165cm
血型	A型
声优	—

虚幻世界的真实偶像

简介

原NAMCO的著名赛车游戏《山脊赛车》系列中登场的虚拟偶像，在游戏中作为最大看点的赛车女郎登场，出生于东京，爱好海上运动，富于活力，喜欢制作蛋糕则表现出身为女性的另一面，在其余作品中也有作为棒球选手等客串登场。

虽然仅仅是赛车游戏里面作为宣传的赛车女郎，但当时3DCG的变革，使得对于这个人物的塑造一登场就造成巨大轰动，游戏中拎着断了的高跟鞋要求搭车的场面更加被广泛流传，随着游戏的发售，这个人物的各种周边也一再推出，影响范围不亚于甚至更凌驾于许多游戏中活跃的女主角，在社会上也一度成为话题，也正是因为其成功，在《山脊赛车5》之后登场的替代角色深水蓝一直笼罩在永濑丽子的阴影之下，无法得到同样程度的支持，在《山脊赛车6》之后，NAMCO决定重新启用永濑丽子作为游戏代言人。

造型上是一度成为经典标志的白色连身裙服饰，加上健康的肤色衬托，让整体流露出一种自然的动感，设计这个形象的是NAMCO曾经的著名形象设计人由水桂，后来单独成立自己的工作室，对于永濑丽子各方面的造型等都出自他的一手策划。









感想

对于上个世纪最后十年的游戏生涯记忆，许多人留下的印象都各自不同，但经历过从FC到PS变迁岁月的玩家，有一些印象一定是共通的，比如《最终幻想7》的召唤兽动画，比如《潜龙谍影》最初的预告片段，比如舞会上莉诺雅偏偏起舞的身影，当然也少不了永濑丽子那经典的造型和微笑。

这些共同之处，就在于让玩家们第一次见到了CG效果的魅力所在，游戏终于能以一种不亚于电影效果的震慑力吸引观众，尽管今天看来，这当中许多已经显得简陋，甚至未必能够重新接受，但在当时而言，永濑丽子的身影确实可以称得上惊艳，甚至能够脱离游戏本身而存在，即便对赛车游戏本身没有兴趣，也想了解这个角色的一切，虚拟的偶像变成了现实中的偶像，从这个角度来说，永濑丽子在游戏史上也是一个应该被记住的名字。

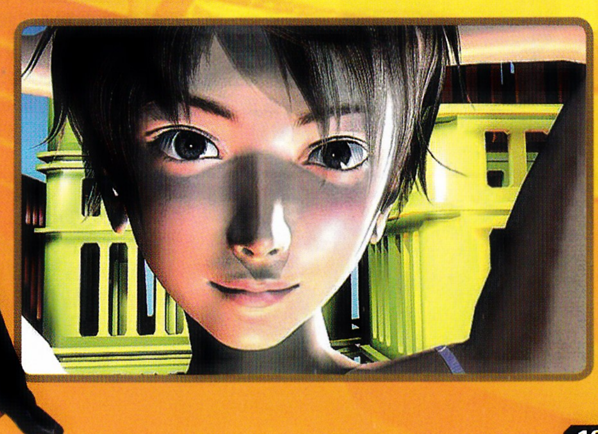
永濑丽子的成功是时代的契机，所以后来的深水蓝无法超越，到今天随着游戏机能进一步提升，各种女角色的造型一再华丽，大众化的时代下，角色特质被分散，只怕再也无法产生当初那种一个角色引导时代潮流的盛况，永濑丽子的独特魅力，也永远只属于那个时代。





一句话点评

- 我没有玩过任何赛车游戏，但我知道这个名字。
- 很多时候不想温习，就为了保留当时心中的美好回忆。
- 为什么NAMCO不出一款以她为主角的单独游戏！

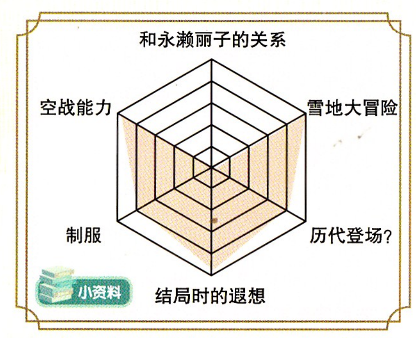







永濑莹 Kei Nagase





姓名	永濑莹（Kei Nagase）
登场作品	《皇牌空战5》
年龄	23岁
生日	不明
身高	167cm
血型	不明
声优	山崎和佳奈

晴空深处下的铿锵玫瑰

简介

原NAMCO著名飞行射击游戏“《皇牌空战》系列”中《皇牌空战5 未被歌颂的战争》里登场的女性角色。虽然名字写法是片假名，但由于系列的继承关系，一般还是以汉字永濑莹来作为其称呼。黑发棕眼的她是ODAF第108战术航空团沙洲特遣队唯一的女性飞行员，沙洲四翼之一，从Wardog小队一直到Razgriz小队都是飞二号机。

性格沉着冷静，责任感很强，喜欢读小说，写日记，是一个空战天才。对于原部队的大尉为了掩护她而被击落一事，一直心存愧疚。因此后来坚决推辞Wardog小队的领队位置，并暗自发誓“决不再失去长机（I' not gonna lose another flight Lead）”。在游戏中曾被击落，但经过雪地冒险搏斗后反而俘虏对方，在结局中有抱着婴儿出现的画面，但此外没有更多的资料。

实际上，在“《皇牌空战》系列”里面一直有着名字相同的人物出现，分别担任僚机，机师，民间人士，不过在官方设定上，是毫无关系的角色，而姓氏和永濑丽子相同这点而言，可以看作起到的作用相仿。是“《皇牌空战》系列”的宣传用，在5作中的出场后人气广受好评，从此成为代表性的角色。

感想



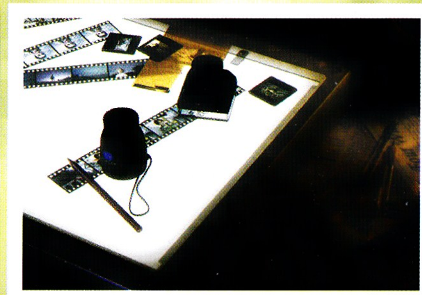
NAMCO旗下两款模拟类的游戏，如果说《山脊赛车》尚且在种类繁多的赛车游戏里面不能独占鳌头，那么“《皇牌空战》系列”在空战类游戏则一直当之无愧的王者，特别是随着游戏机能的进步，写实感和拟真感也就越来越满足玩家们的胃口，驾驶着战斗机做出一连串翻滚攀爬的动作然后瞄准敌机，击坠后享受凯旋而归的欢呼声，是每个向往蓝天的人曾有过的梦想，既然在现实中无法实现，就只能通过游戏来得到满足。

同为永濑，永濑莹和永濑丽子的命运大不相同，也许当初的NAMCO也曾有意为“《皇牌空战》系列”塑造同样的一名偶像代言人，但种种原因没有实现，一直到《皇牌空战5 未被歌颂的战争》，以重新塑造后的形象作为重要主角登场的永濑莹为玩家们展现除了巾帼不让须眉的另一面，一旦穿上飞行服，就不需要考虑性别上的差异。



在故事的剧情里面，也能看到永濑莹个性上的坚强，在被击落的那场剧情里面，在茫茫雪原上跋涉，同时还能照顾同伴而俘虏敌人，在她看似柔弱的身体里面隐藏着无比的坚强，也难怪在系列中成为再度登场呼声最高的人选，至于5代最后的结尾，制作方则是一直没有给出明确的答案，把更多猜想留给玩家们。







一句话点评

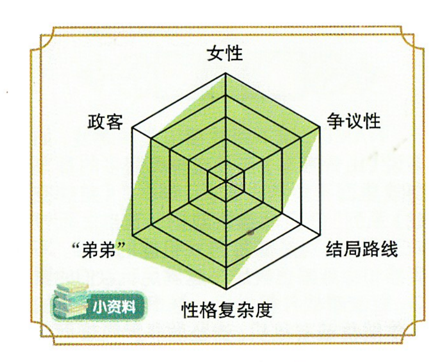
- 短发制服的组合诱惑力永远不可阻挡!
- 为什么我总是会因为某个角色去玩自己根本不熟悉的游戏类型?
- 其实她就是传说中永濑丽子的妹妹……也许是姐姐吧。







姓名	卡秋娅·帕威尔(カチュア・パウエル)
登场作品	《皇家骑士团2》
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	冬马由美



卡秋娅·帕威尔

カチュア・パウエル

简介

著名游戏《皇家骑士团2》中登场的角色，游戏中最初身为神父布兰希的养女，自幼了解自己被收养的身世，认为自己是男主角德尼姆·帕威尔的亲生姐姐，也是王国的流亡公主，但游戏中后期由在暗黑骑士兰斯洛特口中揭晓卡秋娅的真实身份则是霸王多鲁卡尔亚之女，和德尼姆两个人并无血缘关系。

性格上随着游戏进展，真实身份的揭晓而前后有着不同的变化，最初十分溺爱弟弟德尼姆，甘愿为保护他做任何事情，类似博爱主义者的发言，表示讨厌战争暴力也都是出自保护德尼姆的目的，而在游戏后期得知真实身份后，表现出较大反差的变化，对于权力表现出强烈的追求欲望而不择手段，整体上是个复杂而富有争议的角色，也由此诞生不少话题和讨论。

根据玩家达成条件不同而有不同结局，在BAD END里面卡秋娅自尽死去，而主角德尼姆在当日继承王位的典礼上被暗杀身亡，GOOD END中和德尼姆化解恩怨，德尼姆单独旅行前往海外，而卡秋娅担负起自己作为女王的使命，领导人民走向幸福。

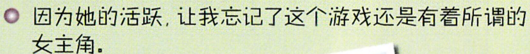
乱世中，不愿随波逐流



作为著名游戏制作人，松野泰己凭借《最终幻想Ⅻ》拿到了fami通的满分，达到了一生成就的最高，但在老玩家的心目中，认识松野泰己和将他带上神坛的作品正是这部《皇家骑士团2》，作为前代的续作，仅仅撷取原作中一章的部分单独成为一个故事，却通过大量电影镜头手法的运用，巧妙地把剧情和游戏融为一体，讲述了一个荡气回肠的王子复国故事，而情节却又一波三折，让玩家深深的被吸引进去。

同样，作为故事核心的卡秋娅，其表现甚至比主角德尼姆还要抢眼许多，也成为游戏史上大概最富争议性的女角色之一，在性格上，卡秋娅就不是传统的“完美女主角”，也不是简单的模式化固定类型角色，在游戏中，她有着只想到明哲保身，自私自利的一面，也有着为了权力凉薄无情的个性，即便是对于前期溺爱到接近占有欲望的弟弟德尼姆，也在他阻止自己时翻脸无情。

然而，这种种表现的背后，正是她复杂个性的写照，在乱世中，一个背负了太多秘密的少女要保护自己，所面对的一切困难本身就超出正常人所想象，政治的阴暗，战争的残酷，卡秋娅只不过是不甘心就此成为被利用的棋子随波逐流，想要尽力去争取自己的一切而已，而不论在哪个结局里，她想要的幸福，却从没有真正实现过，而和弟弟德尼姆先后那复杂的情感变化，也徒让人慨叹，没有单纯的善恶，《皇家骑士团2》所描绘也仅仅是一段虚拟世界的真实历史而已。

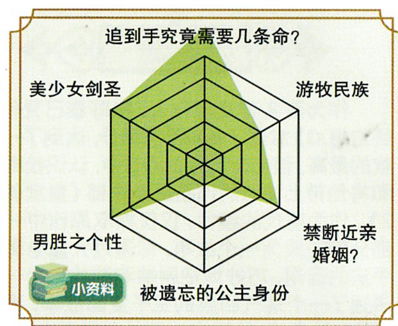


- 因为她的活跃，让我忘记了这个游戏还是有着所谓的女主角。
- 她的悲剧，就是生为女性却有着男性一样的欲望。
- 游戏里面卡秋娅死去那一刻，我第一次被游戏表现出来的场景震撼了。





姓名	艾拉（Ira）
登场作品	《火炎之纹章 圣战之系谱》
年龄	—
生日	—
身高	—
血型	—
声优	—



尤古多拉尔大陆首席女剑豪

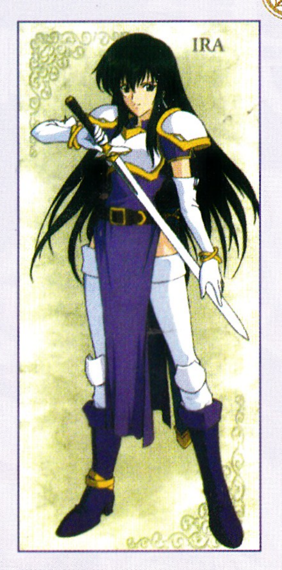


简介

作为“《FE》系列”最初的女性剑圣的艾拉，出生于尤古多拉尔大陆东方边境一个具有浓郁游牧风情的高原王国——伊扎克。该国由前圣战中十二圣战士之一的剑圣奥德建国，因此伊扎克王室承袭了最正统的圣战士血统以及神剑巴尔蒙克。而艾拉正是伊扎克前国王马纳那恩的爱女，亦是现任国王马利克尔的亲妹妹。其天赋秉异的高超剑技并不仅仅是传承自先祖的神将血系，而且与艾拉自身豪烈好胜的个性也有着很大关系。伊扎克自由奔放的民族情调以及严酷的自然环境孕育出了类似武士道的独特武家文化，艾拉毕生贯彻的忠义信条与不断精进的尚武精神在游戏中体现得一览无余。

在故国与古兰贝尔王国即将开战之际，为了让唯一的王室继承人在战祸中生存下来，艾拉接受了王兄马利克尔的托孤，带领王子夏南流亡于国外并忍辱负重委身于维尔丹王国。但卑劣的维尔丹王室以夏南的性命为要挟，利用艾拉的强大实力展开对古兰贝尔王国的侵略战争。直至维尔丹战败，夏南王子为辛格尔德公子所救之后艾拉方才摆脱了命运的枷锁，开始了其人生真正的黄金时代。为辛格尔德的仁义与领袖魅力所感染的艾拉，以大义回报了这位来自敌国的英雄，并终其一生为辛格尔德公子献出了自己的剑。

感想



相比诸多游戏中满目花瓶的存在，《圣战之系谱》中刻画极为出色的女性角色可谓比比皆是，包括史上最悲剧女主角蒂亚多拉、对兄长抱有复杂感情的拉克西丝、飒爽的天马骑士菲莉、天真可爱的西尔维娅，花痴(?)的圣雷蒂尔朵等……但犹豫最终，还是把唯一的名额留给了这位火纹史上随一的超强力少女剑圣——艾拉。原因无他，只因其太过耀眼太过活跃，给玩家留下了太深的印象。以至于其后代拉克秀尽管拥有系列最强的美名也无法超越艾拉在玩家心目中的地位，毕竟女儿身上的一切特质都是承继自这位强悍的母亲嘛。

艾拉初登场自《Fire Emblem -圣战之系谱-》第一章“精灵之森的少女”，最初从属于敌方阵营。对于初次接触“《FE》系列”，并不知晓“《FE》中兼具美丽与强大的家伙统统是来自敌阵”这一规矩的新手玩家而言，横刀于捷诺亚城堡前的少女剑豪往往会令他们饱尝挫败与抓狂的滋味，正义的英雄们前仆后继地倒在了艾拉恐怖之极的流星剑下，但其一旦归顺之后立马成为我军阵营中最可靠的战力，却又令玩家们欣喜若狂。艾拉的存在最好地诠释了“美丽的玫瑰总是有刺”这一真理，虽然作为女性有着全军数一数二的美丽面庞，但其充满野性桀骜不逊的个性、冷若冰霜的表情，以及巾帼不让须眉的尚武精神，令一众有心搭讪的帅哥们无不战战兢兢，但这种强气的作风也恰恰是艾拉最为吸引人的魅力所在，只有这样的艾拉在偶尔流露出的可爱神情与少女特有的对白才会令人觉得格外值得珍惜。

值得一提的是，游戏中艾拉的“官方配对”是自幼对艾拉一见钟情的勇者霍林，而在为数不多的剧情细节中，我们可以发现自由剑士霍林的真正身份同样是剑圣奥德的后代，这就意味着他们在进行着一段禁断的近亲之恋，而即便如此还能生下拉克秀那样的“怪物”，也许是说明了近亲结合也并非全是恶性变异吧（笑）。

一句话点评

- 很强。
- 很酷。
- 无视官配，坚决将其许配给重甲好(男)人亚当，对白很有感觉啊。



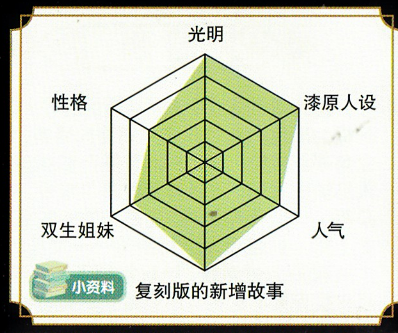




莉亚娜 リアナ



光与暗的双生女



姓名	莉亚娜（リアナ）
登场作品	《梦幻模拟战Ⅱ》
年龄	20岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	国府田麻理子

简介

世嘉游戏《梦幻模拟战》系列《梦幻模拟战Ⅱ》中登场的角色，故事开始因为光辉族的后裔身份被帝国军一方追捕，由此和主角艾尔文相遇，一同展开旅程，隐藏职业是僧侣系和神官战士系。

有一个自幼失散的双胞胎姐姐拉娜（ラーナ），因为其优秀的魔法才能被帝国洗脑，自称“暗黑公主”而和主角一方敌对，后期回复记忆，加入我方，姐妹二人在性格上也明显不同，莉亚娜较为内向拘谨，对于艾尔文这一类型的主角抱有好感，而拉娜则倾心于青龙骑士团团长利昂。

在初期的MD版中只拥有单一的路线及固定结局，以战胜帝国和黑暗完美收场，而在之后的复刻版中，增加了多条路线和结局，莉亚娜也因此随着分支条件不同而有多种变化剧情和感情上更细腻的描写，比如在选择光辉路线之外的故事剧情中都将作为敌方登场，而在独立军路线里面，因为无法割舍对于艾尔文的思念，最后则请求杰西卡消除自己和艾尔文有关的记忆等等，对于这部分改动虽然有不少玩家表示热爱，但也有不少传统玩家不予置评，更加认可MD上的单纯故事。

感想



《梦幻模拟战》系列，尤其是《梦幻模拟战Ⅱ》，是很多人对于MD时代最深刻的回忆之一，很多玩家甚至在全系列中也仅仅接触过这一作，从而知道了战略游戏的魅力，也知道了漆原智志这个名字。

除掉战斗系统之外，《梦幻模拟战Ⅱ》的剧情与人物也是重中之重，围绕着阿鲁哈萨特和兰古莉萨两把光之剑和暗之剑展开的故事，不单单是我方人物有着详尽描写，对于在游戏中出场的敌人也都刻画得入木三分，身为敌人却遵守骑士之道的利昂，野心勃勃的阴谋家依克贝尔多等，而莉亚娜和拉娜这一对光暗孪生姊妹的设定在当时更是令不少玩家为之倾倒，也正是因为各个角色的成功，才会令不少玩家产生要求多种剧情的想法，也导致后来复刻版的改变。

如果说最初的《梦幻模拟战Ⅱ》还只是单纯的一个勇者拯救世界的故事，那么在复刻版里面的多条路线，可以说则是对于每个人物内心的更多发掘，对于莉亚娜，选择不同剧情里面变化最大的也正是她，对于艾尔文之间的感情，对于背负整个世界的责任感，对于自己所相信光辉力量的信仰，种种矛盾导致她的变化抉择，尤其是希望封印自己记忆来忘却艾尔文的那一幕，在整个《梦幻模拟战》里面也是经典的场景之一，令人叹息不已。



一句话点评

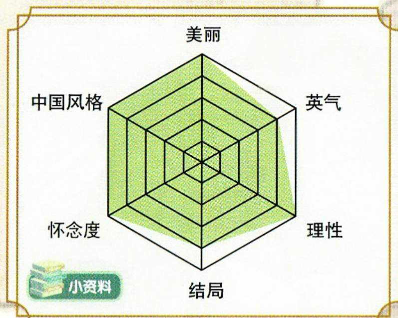
- 记忆里面最早喜欢上双胞胎姐妹就是从梦2的故事开始的。
- 玩过SS上面的孤独之王结局，让我目瞪口呆……
- 我的启"萌"角色，也让我在以后去收集了漆原智志的所有作品。





姓名	李华梅（华梅・玛莉亚・李）
登场作品	《大航海时代4》
年龄	23岁
生日	不明
身高	162cm
血型	不明
声优	—





纵横七海的

巾帼英雄

简介

光荣战略游戏"《大航海时代》系列"中四代登场的角色之一，出身于中国杭州李姓世家，父亲是地方舰队的队长，在与倭寇战斗中身亡，而当时明朝闭关锁国，施行海禁政策，继承父志的李华梅为了和倭寇作战，计划建立起非官方的警备舰队，与英国派遣团的理查结识，借助英国方面的压力迫使官吏默认了李家私有舰队的存在。

自由性格坚强果敢，遇事沉着冷静，凡事常从为民众考虑出发，目睹当前明朝落后的现状而忧心，认为在当前以中国为首的亚洲人民都应该团结起来掌握自己的命运，而在目前朝廷不作为，实力不足以对抗列强的前提下，要避免无谓的战斗和牺牲，通过外交贸易手段来扩大势力，等待机会。

成立舰队后李华梅开始了自己海上的营运事业，并取教名"玛莉亚"方便和外国人打交道，中途和与倭寇发生多次战斗，战果辉煌，李华梅也被称为"翔绯虎"李。 在游戏里面漫游世界，取得全部七个霸者之证后返回杭州，在大航海时代里面以崛起的东方女性令世界震惊，阻止了西方列强觊觎中国财富的野心。



“《大航海时代》系列”对于无数玩家来说，是一个非常怀念的名字，在光荣的系列策略游戏里面，和三国时代，战国时代这些历史舞台相仿，选取了历史上那一段波澜壮阔的地理大发现后的航海时代，无数人怀着梦想，欲望和野心在海上探险航行，游戏里面登场的人物几乎都有历史上的真实名字作为样本，也就让他们的特点和形象都栩栩如生，活灵活现。

而这当中，中国美女李华梅自然是玩家们的最爱，在游戏里面的绝美人设让她在诸多可选角色里面也是格外耀眼，而当玩家接触到她的剧情路线后，更加会发现她性格里面智慧和勇气并重的部分，父亲身亡后凭借自己的卓越能力一手建立了一支舰队，周旋于朝廷和各国之间大展手脚，战斗时运筹帷幄，算无遗策，当真是一名巾帼不让须眉的红颜女杰。

而令玩家感触最深的，也许还是李华梅那种超越时代的卓越见识，在历史的明朝闭关海禁的时期里，西方渐渐崛起，而当时的中国却没有多少人意识到，李华梅在游戏里面堪称“开眼看世界”的第一人，尽管不能改变历史潮流的大局，仍然以个人的力量尽可能为了国家和民众做一些事情，而看到结局里面那段对她的描述时，更是令人感慨万分。











一句话点评

- 结局时候那几张水彩插图，当时看到的感觉就是惊艳二字。
- 不知不觉，自己也从仰慕李华梅姐姐的年纪变成了能叫李华梅妹妹的岁数……
- 仁智勇俱全，加上美丽，完全是游戏里面才能存在的完美人物。



姓名	莉可·泰雷尔（Rico Tyrell）
登场作品	《梦幻之星在线》
年龄	18岁
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	--

莉可·泰雷尔 Rico Tyrell

简介

世嘉游戏“《梦幻之星》系列”的网络版《梦幻之星在线》中登场的重要女性人类角色，主要线索人物，在剧情设定里，原本是先驱者2号总督泰雷尔的亲生女儿。作为科学家和猎人都非常有名。人们都亲切的称呼她“红耳环莉可”或是“红手镯莉可”，因为她身上总是带着喜欢的红色饰品。

少女时代就开始发挥才能。由弗罗文·多纳夫等英雄们轮流照料，很快为了新一代猎人的代表人物，身上那些标志性的红色武器都是弗罗文为了莉可特地制作的，本人则刻上姓名开头字母。之后不顾父亲泰雷尔的阻拦，与弗罗文一起登上了先驱者1号，之后虽然很快地察觉到拉古奥尔的异变，成立了自我预警团，但部队却在迷之爆炸中全灭，此后本人下落不明。

实际上的爆炸原因是刚重生的暗黑佛复活后的第一次冲击。随后莉可进入了地底遗迹，这时候先驱者2号已抵达拉古奥尔上空。只剩一人的她留下了信息引导先驱者2号继续前进。之后暗黑佛吞噬了莉可，增强了自己的力量之后发动了第二次冲击。一直到后来的猎人取得全部资料后，开始与亚生命体展开战斗。到击败暗黑佛时，才发现莉可已被吞噬。而在游戏中，她最后将是玩家挑战的对象。

活跃在宇宙深处的悲剧灵魂



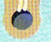
感想

“《梦幻之星》系列”与“《光明》系列”并称世嘉RPG游戏的两大常青树，而从1987年初代《梦幻之星》发售至今，已经经历了20年的时间，尽管游戏业界朝代更迭，物是人非，世嘉也早已发生了天翻地覆的变化，但《梦幻之星》系列至今依然拥有者强大生命力，尤其是在当中成就最高的网络版《梦幻之星在线》，当年获得了fami通39分的超高评价，2001年囊括了五项奖项，总注册人数超过25万人……可以说是家用主机网络游戏的巅峰代表。



《梦幻之星在线》的成功有着诸多要素，在网络速度的限制下采用本地运算的巧妙方式让系统延迟几乎为0，也让单机版的模式本身也能充满乐趣。在流畅而刺激的战斗之外，道具系统也设计得极为成功。各种琳琅满目且能在战斗中使用的武器和道具是玩家们一次次战斗的最大动力，而剧情上也和梦幻之星系列的故事紧密结合起来。

红手镯莉可，传说的女战士，也是被暗黑佛吞噬的化身，游戏里面随着玩家扮演的猎人接受总督府的调查委托，为了寻找莉可而来，但在遗迹最深处见到时，却不得不展开战斗，作为游戏里面重要的NPC角色，她背后的剧情令人叹息之余，也不禁为她的勇气感到震撼。





一句话点评

- 虽然不喜欢眼镜美女，但是莉可可以例外。
- 游戏里面手执枪的姿态太潇洒了。
- 看到她的剧情故事之后，无限叹息之中。

PHANTASY STAR
ONLINE






龍が如く

姓名	泽村遥
登场作品	《如龙》系列
年龄	9岁（登场时）
生日	不明
身高	120cm左右
血型	不明
声优	钉宫理惠

泽村遥

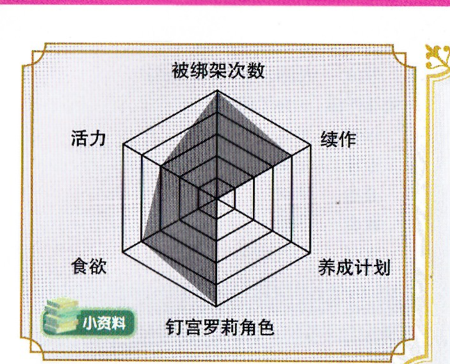


简介

世嘉黑帮题材动作游戏"《如龙》系列"中的角色，自幼在孤儿院生活，在《如龙》初代的剧情开始，为了寻找自己的母亲，遥离开了孤儿院来到了神室町而和主角桐生在酒吧中相遇。其所带的怀表上则是解开"失窃的一百亿"的关键道具，其生母则是同时被桐生和锦山所爱慕的泽村由美，生父则是政治野心家神宫京平。

因为身怀一百亿事件的重要线索，几次成为野心者袭击的目标，先后被真岛组，MIA，蛇华等组织机构绑架，也被桐生多次拯救，在初代剧情里亲生父母都去世后，开始和桐生一起生活。在《如龙2》的剧情中，因为由于城会五代会长寺田行雄的突然死亡以及由此所引发的一系列事件，原本已经脱离黑社会与遥一起过着平静生活的的桐生再度出山，而一度再被绑架的遥不希望拖累桐生，因此决定到孤儿院等候桐生归来。

自小在孤儿院生活，因此养成了谨慎小心的个性，对于社会上的各种事情也有一定程度的认知，和桐生一起生活后渐渐恢复了这个年龄孩子应有的个性，偶尔也有对食物感兴趣的细节刻画，2代登场时改变了发型。

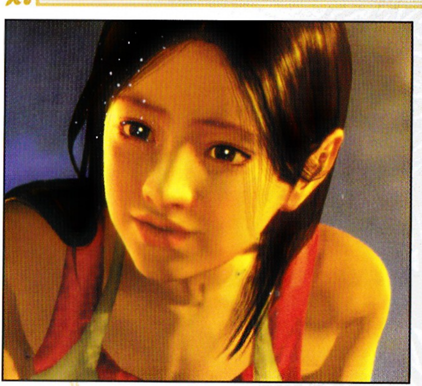




最早看到《如龙》时的种种描述，从各方面都很容易令人想起世嘉另一个名字，出师未捷身先死的"《莎木》系列"，高自由度，主线剧情外加了大量的支线剧情和小游戏，游戏故事背景化，大量加强里面生活人物的种种互动，这些地方的确就是当年《莎木》想要实现的梦想，《如龙》也许还不能说实现了当初莎木计划描绘的美好未来，但至少给了一个新的希望。

当然，游戏的本身也是有过一番心思的，日本传统的黑帮题材各种要素都被前两代用的差不多了，三角关系，巨额财产，少女，这些杂合到一切加上主角桐生，构成了一个完美的故事，虽然有些老套，却依然能够赚取玩家的情感，尤其是看到由美死前希望再听到遥呼唤她妈妈时，那种母女的伟大情感是不分国界的。

作为女主角……大概算是女主角的小女孩遥，她和桐生间的故事也是不少玩家喜欢幻想的话题，不过至少前两部里面没什么迹象，桐生也不会像倚天屠龙里面殷梨亭一样产生移情作用，至于遥，设定也说了对于桐生是父亲般的情感，倒是PS3上的新作里面两个人跨越时空的《如龙见叁》结局颇有一番荡气回肠的感觉。





一句话点评

- 大叔和罗莉角色搭配组合就是亘古不变的真理！
- 遥的相貌总让我想起混血儿的感觉。
- 三代的剧情……从黑道剧一下子变成了时代剧。





格温多琳 Gwendolyn

姓名	格温多琳（Gwendolyn）
登场作品	《奥丁领域》
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	川澄绫子



隐藏在内心深处的温柔善良

简介

Atlus发行的PS2游戏《奥丁领域》中的角色，也是游戏第一个章节《瓦尔基里》中的主人公，魔王奥丁的小女儿，拉格纳维尔王国小公主，使用从姐姐长公主格莉赛塔那里继承的魔枪在战场上英勇作战，建立无数功勋，被害怕并憎恨她的敌人称之为“奥丁的魔女”。

拥有银白色的头发和紫色的瞳孔，和那个美丽身影相称的是同样华丽的枪法，一直都把自己的感情隐藏在内心深处，相信为了父王奥丁作战是自己存在的最大意义，尽管被冷淡对待，也毫不在意，连自己性命都有随时舍弃的决心，但在姐姐格莉赛塔死后奥丁也没有任何反应的事实面前，开始对自己所相信的一切产生动摇。

在游戏中和奥斯瓦尔特在战场上相遇，在被击败的情况下对方没有杀死她而是放她一条生路，从此对这个人产生印象，而在之后的剧情中为了替父王奥丁隐瞒过错，在刑场上救下了自己的私生姐妹，之后奥丁被迫对其进行处罚诅咒陷入永恒的沉睡中，在奥斯瓦尔特接受了和奥丁的交易后苏醒，但随后以为自己对奥斯瓦德的好感是诅咒的结果而陷入痛苦，直到最后了解一切的真相后终于可以正视自己的感情。



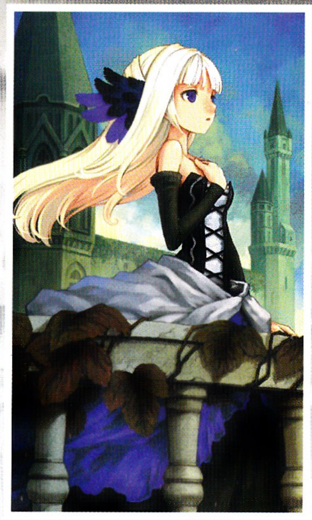
感想

在3D画面满天飞舞的时代，作为已经十分少见的2D卷轴类游戏《奥丁领域》能够闯出一片天空，被许多玩家所铭记，不得不说是制作公司的本事，除了画面音乐系统这些东西之外，最大的特色还是在于游戏的剧本，或者说剧本的表达方式。在整个游戏里面的前五部分看似是五个不同的主角通关同一个剧情，但实际则是以各自的角度去描绘他们身边的故事，而只有完成每个人的剧情部分进入最后数章，才能理清楚整个游戏的脉络。

对于第一个登场的角色也是女主角格温多琳，在游戏里面可谓是最具美德的一名角色，她的本性而温柔善良，但是为了回应父亲奥丁的期望，走上战场而成为女武神，在一次次战斗中奋勇当先，甚至不期望得到父亲赞赏，哪怕是能够对她露出笑容就满足了，但即便这个小小的要求，也始终没有实现，看到她穿着母亲衣服时，奥丁依然是呵斥她不像一名战士，尽管如此，在游戏中她还是为了自己的父亲不惜牺牲一切，背叛奥斯瓦尔特，甚至承担父亲的过错。

和奥斯瓦德的相遇是格温多琳命运的转折，然而在多数时候他们的相处也称不上幸福，尤其是从沉睡中醒来的格温多琳以为自己的心被奥斯瓦尔特夺走，那种感情都是虚假的诅咒时，她的内心也许是最痛苦的时刻，所幸游戏里面还是给了她一个幸福结局，意识到自己感情不是虚伪的骗局，第一次违背父亲的命令，寻找属于自己的幸福。





一句话点评

- 只能说性格太好人了，几乎什么都自己承担。
- 色彩搭配上是看过女主角里面最协调的
- 就是当初宣传画面里面她的美丽让我选择了这个游戏

丽贝卡·斯特莱桑德
レベッカ・ストライサンド



姓名	丽贝卡·斯特莱桑德
登场作品	《荒野兵器Ⅴ》
年龄	16岁
生日	不明
身高	152cm
血型	不明
声优	水树奈奈

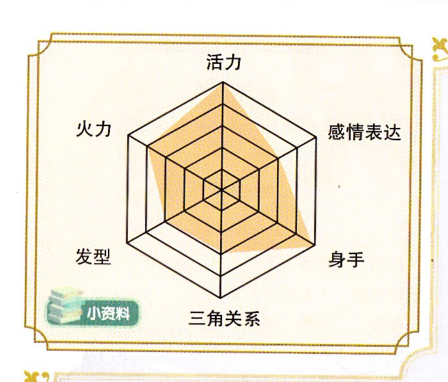
荒野上飞舞的美丽身影

简介

SCE游戏“《荒野兵器》系列”十周年纪念作《荒野兵器Ⅴ》中登场的角色之一，和主人公迪因是青梅竹马一起长大，某天和迪因一起在村子里面遇到了从天而降的巨像兵以及上面的神秘少女阿维利尔，由此展开了三个人对外面世界的探索和冒险。

性格平时开朗而积极，枪法和身手都十分优秀，有着堪比马戏团少女的灵活动作，正义感强烈，看到困境之中的人就无法不出手相助，不过在具体面对事情时，反而会一改平时看起来精力充沛的个性，能够冷静地思考问题所在，和容易冲动的迪因搭档，两个人的组合恰好能弥补互相的缺点，在游戏里面也时常以她的角度来进行，也让她最先注意到所承担的命运。

使用的ARMs是村子里面世代相传的左轮手枪型号，原本是应该属于迪因的物品，但知道她的愿望而让给了丽贝卡，正是如此，丽贝卡对自小一起的玩伴迪因抱有暗恋的情感，但面对他的时候又无法坦率表达出来，因此总是以拌嘴的方式来岔开话题，对于阿维利尔的突然出现和以及迪因之间的信赖关系，最初抱着嫉妒的念头，不过在三人一起旅途中，渐渐的接纳她而成为好友。



感想

失去生命力而变得荒芜的星球，苍茫辽阔而又充满危机的大地，严峻的环境和凶残的怪兽时刻威胁着星球上仅存的村庄和人类，但是依然有人守护着身边关心的一切，在荒野世界中用自己的武器展开冒险，为这梦想而不断奋斗前行，他们被称为“Migratory Bird”（迁徙之鸟）

这就是“《荒野兵器》系列”一贯的主题，自1996年12月20日发行第一代以来，不知不觉中已经将10年以上的历史。作品背景中那种旷野的苍凉，操作上动作的流畅让系列本身具备了足够的特色，而里面一贯的口哨曲也被众多玩家广为流传，没有玩过游戏也多半听过那首口哨曲。作为十周年纪念作，《荒野兵器V》的两名女角色同样引人注目，虽然阿维利尔的神秘气质让人注目，但在这样一款动作游戏里面，活力十足的女主角丽贝卡显然更加抢眼。



红发短裤，一身牛仔装的利落打扮，丽贝卡的射击技巧和她的身手一样迷人，而对迪因时的那种少女情怀更是让她平添了不少可爱之处，在一起旅行的游戏途中，丽贝卡的日记以她的视角去看待几个人之间的故事，也让她的心情在玩家面前表露出来，从而更加认识到她在战场之外的另一面。



一句话点评

- 战场上是战友，战场外是女友，再理想不过的女孩子。
- 软弱受保护的女主角时代已经过去了，现在需要的就是丽贝卡这一类型的。
- 辫子和垂发，两种搭配起来在她身上就不奇怪。

WILD ARMS





妮娜



姓名	妮娜（ニーナ）
登场作品	《龙战士》系列
年龄	不明（5中约13岁）
生日	不明
身高	不明（5中为143cm）
血型	不明
声优	冰上恭子

龙身边永远的同伴

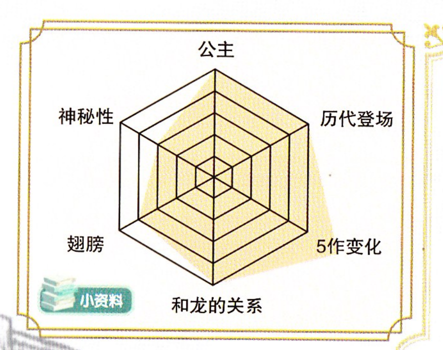
简介

CAPCOM游戏“《龙战士》系列”中的固定女主角，和男主角“龙”一样，每一代的女主角也同样拥有“妮娜”这个名字，在没有明确的情况下，几代之间的妮娜还是被当成独立人物来看待，在系列中相同的是和龙两个人之间的关系，当龙运用自己的力量变身时，协助他一同作战，两个人即是同伴，也是好的战友，在最后也将成为恋人。

基本设定是生有翅膀的有翼族的公主，在2代和4代中还设定有另外的姐妹，都为了妮娜而牺牲，基本设定是金发少女，手执魔法杖，战斗时以法术攻击为主的形象，在1代和3代中性格活泼，2代，4代和5代里面性格较为内向，在4作中的固定形象是全系列里面评价较高的造型，也是大量同人图依照的根据。

在最新的《龙战士5》当中，官方对妮娜的形象作出了大幅度修改，去掉了有翼族的设定，外表也变成了绿发黑眼的年幼少女，尤其是作为标志的翅膀，从颜色到形态都发生了巨大变化，等于是重新设计后的新角色，对这一改动，该游戏系列的传统玩家普遍表示无法接受，不过也就意味着之后也许对这名角色将继续改动。





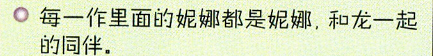


感想

作为CAPCOM唯一成为系列化大作的RPG类游戏，"《龙战士》系列"的历史其实颇为久远，早在1993年首部作品《龙战士》就在FC上和大家见面，而之后的续作更是为其打响知名度的一作，虽然对更多的玩家来说，3代和4代才是正式接触这系列的开始。

龙战士的核心，就是龙，而故事里面的龙既非东方式的也不是西方式的，而是从异世界召唤而来的类似于"神"的虚幻者的统称，从外表来看是千差万别，只是借了这个同一名字，而它们共同的使命就是维持着这个世界各种自然力量的平衡，对于它们来说，人类的世界和他们无关。但是总会有充满野心的人类想要利用龙的力量来实现自己的愿望。

永远相同名字的两位主角，龙族的"龙"和飞翼族的"妮娜"，尽管在每一作里面，妮娜的设定都有着些许不同，外表会改变，性格会改变，身份也会改变，但和龙之间的羁绊则是永远不变的，在辽阔的世界里，彼此信赖的两个人一起旅行，一起战斗，发生过的种种欢笑和泪水都将成为记忆的一部分，冒险的最后收获一定会得到回报。



- 每一作里面的妮娜都是妮娜，和龙一起的同伴。
- 最喜欢2代，虽然没有后来影像进步的画面，但那种感觉是不可替代的。
- 5代的造型，尤其是那翅膀，也未免太那个了……





姓名	艾多娜（Etona）
登场作品	《魔界战记》
年龄	1470岁
生日	不明
身高	147cm
血型	不明
声优	半场友惠

精力充沛的天生恶魔

艾多娜 Etona

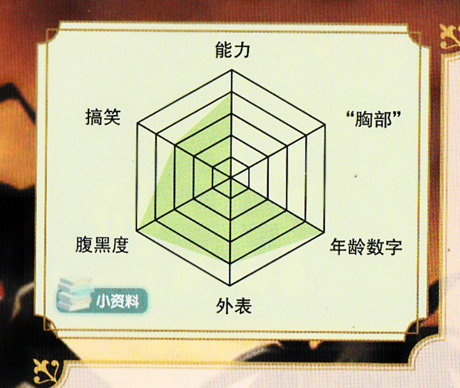
简介

游戏“《魔界战记》系列”中登场的女主角之一，年龄为1470岁。支持拉哈尔父亲前任魔王的魔族。现在服侍着前任魔王之子，男主角拉哈尔，作为着他的部下和家臣参与战斗。擅长使用各种魔法和魔族本身的力量，拥有一根可以使他人变成骨头的魔棒。

外表是典型的小恶魔形象，个性腹黑而骄傲，非常有野心，追求无拘无束的自由，绝对不饶恕妨碍她自己的人，如果提及胸围之类话题的话题会被激怒，对于另一名女主角前来魔界暗杀魔王的天使见习生芙蓉十分看不惯，自称最初原本打算利用拉哈尔登上王位后再将其清理掉，也曾经对拉哈尔下毒，但游戏中号称“发现这样更容易控制”而最后放弃了这个念头，继续追求自己无拘无束的生活，在游戏里面通过查询日记能够对艾多娜的心情有更多了解。

原作虽然名义是女主角，但多数时候更以吉祥物感觉的形象而存在，在后来PSP的增强版里面，也有艾多娜成为主人公，最终杀掉了拉哈尔自己登上王位的分支剧情，同时也对发誓永远效忠前任魔王克里切夫斯科伊的过去原因有所描写，而在小说版的后续剧情里，对拉哈尔产生了之外的感情，从而为此经常和芙蓉发生冲突。



感想

"《魔界战记》系列"和传统RPG游戏的剧情比起来，多少充满着一种颠覆色彩，初代故事的开始就不是传统的勇者征讨魔王类型，而是设定了一个魔王克里切夫斯科伊去世后，以前在魔王支配下的魔物们开始争夺魔王的宝座，使得魔界处于群雄分割的乱世中背景，主角拉哈尔身为魔王和人类的混血儿，要完成的目的也是一统魔界，顺便打倒天界派来的刺客和自称的勇者。受这个影响，之后续作的剧情也都是荒诞而夸张，语不惊人死不休。

而在游戏的实际剧情里，大部分对话或者故事流畅也充满着幽默诙谐感，特别是两位女主角艾多娜和芙蓉的冲突是最大的笑店，经常在背后策划某些阴谋的艾多娜和天然呆又爱好特别的芙蓉两个人从立场到性格都是完全对立，却在外表上都是共同的罗莉形象，对于自己胸部在意的行为也完全相同，只要凑在一起，就是天生的笑料组合搭档。

虽然嘴里总是说出一些抱怨或者看似黑暗的台词，不过在游戏里面，艾多娜多少还是以自己的方式帮助着拉哈尔，如果说芙蓉以自己温和的性格让拉哈尔体现出王者的度量及和善，那么艾多娜就是凭借自己的背后推动让拉哈尔在紧要关头下定决心。

一句话点评

- 艾多娜证明，年龄不是问题，身材才是问题！
- 看到她和芙蓉关于胸部问题的暴走都会笑出来。
- 奠定了《魔界战记》夸张风格的始祖。









法拉 Farah

姓名	法拉（Farah）
登场作品	《波斯王子》系列
年龄	--
生日	--
身高	--
血型	--
声优	--

时间长河中不灭的记忆



简介

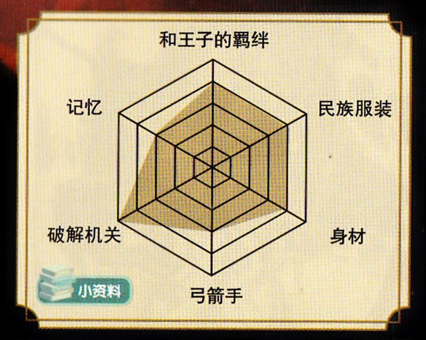
育碧公司的动作游戏《波斯王子 时之沙》三部曲系列中的重要女角色，最初身为印度的一名公主，在波斯王率军侵略印度时被主角波斯王子所俘虏，起初对于王子报着敌视态度，但在冒险途中渐渐情感产生了变化，最终与之相爱。

设定上具有典型印度风格，身形纤细而灵活，具备异域美女的特有风情，在游戏中使用弓箭作为武器，而在游戏流程中，也经常凭借其身形寻找狭小缝隙穿行而打开机关，和王子两个人一同完成多次冒险活动。

在整个时之砂系列三部曲中因为大量涉及时间旅行和场景变换，和王子两个人的羁绊也由此而生，1代中一度从高塔坠落身亡，在王子返回过去后，法拉忘记了两个人相处的记忆，而王子通过讲述只有两个人知道的法拉童年回忆而重新博得法拉的信任，在3代最后的结局里，几乎同样的场景再度上演，由于时之沙的力量让时空发生混乱，王子体内的黑暗人格也开始苏醒，尽管此时的法拉已经忘记了王子，但同样为他的行为感动决定帮助他，在结局中通过法拉的呼唤而让王子得以清醒。







一句话点评

- 不得不说这类型的美女还是西方人的最爱，至少我接受起来很难……
- 在她身上充分体现出了减肥节食的好处。
- 天荒地老，真爱不死，三部曲结束时我再次明白了这个道理。

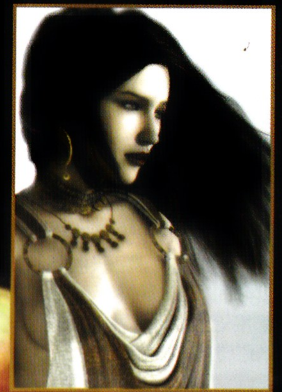
感想

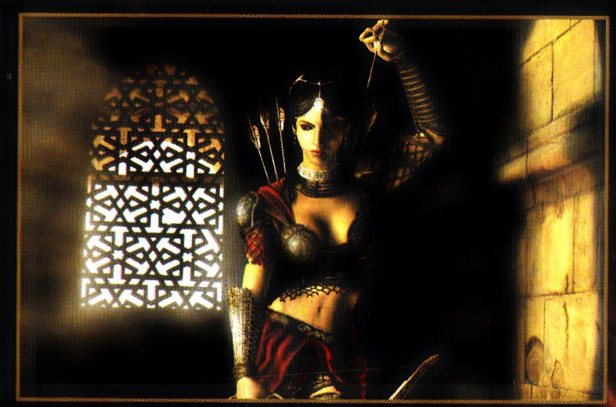


"大多数人都以为时间是一条朝著一个方向奔腾前进的大河，但我却看到了时间的真相，而且我可以告诉你，他们都错了，时间是一片充满风暴的海洋。你也许要问我是谁，我为什么说这些，但是来吧，我将告诉你一个你从未听说的故事..."

这是三部曲最后，王子对法拉公主的表白，也是整个故事的核心。"《波斯王子》系列"是动作游戏，但里面的剧情部分同样是其重要的一环，和大多数游戏一样，里面也有时间旅行这个游戏史上亘古不变的题材，只是和大多数游戏比起来，时之沙系列三部曲的故事真正的因为时间旅行而发生改变，回到过去也就意味曾经发生的一切不复存在，对于许多游戏中角色而言，忘却甚至是比死亡还要可怕的一件事情。

而在游戏里面，玩家们看到了对于这类问题的另一种阐述，即便记忆已经不复存在，即便那些一起冒险的过往时间已经被改变，对于法拉公主，这个没有印象，却依然让自己感到信任的王子永远是心目中的王子，同样，对于波斯王子而言，法拉公主也同样是他心中的公主，经过两次得别离，最终还是能走到一起，这本身就是一个奇迹般的故事。





姓名	希罗（ヒロ）
登场作品	《鬼魂力量》，《混沌时代》系列
年龄	17岁（登场时）
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	榎木琉衣子(初代)/宫村优子(初代之外)

希罗 ヒロ

爆炎之子 魔王之女

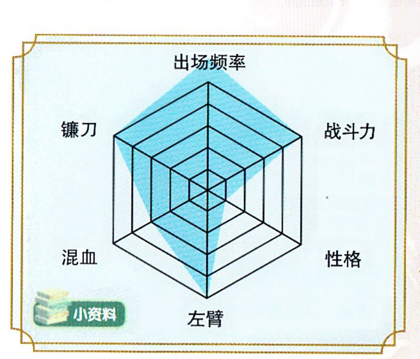


简介

Idea Factory游戏《鬼魂力量》，“《混沌时代》系列”中登场的重要角色，是支配奈巴兰特大陆的大魔王夏尼斯和人类少女玛丽亚所生的混血女儿。人称“爆炎天赐之子，可以熟练的操作魔界之炎。

左手为保护小时候的死党而被砍下，所以终日呈现利爪形态，右手所持姐姐死神芙拉娜赠与的魔界力量象征的红色巨镰天国之门，9岁的时候为了引发自己体内隐藏的力量进入灵之塔修行，在父亲魔王夏尼斯被人类勇者打倒身亡后为了复仇，组织起新生魔王军发动战争，并在第一次奈巴兰特大战中帮助辛巴统一大陆，之后在各个作品都以流浪修行的方式登场客串。

性格直率而暴躁，经常脱口而出不假思索的话，对于砍下自己左手的人无比憎恨，因为有着一半人类血统，偶尔也有略显笨拙的表达自己温和情感的方式，但暴走后体内魔族之血觉醒时，头发会由红变黑，肤色变白，成为和姐姐芙拉娜相似的真正死神化身，在初代登场时性格和外表都接近少女，之后作品中服装风格更加大胆，相貌也偏向御姐化。





感想

“《鬼魂力量》系列”和“《混沌时代》系列”严格来讲，可以算是两个从风格到游戏系统以及类型都大不相同的游戏，但是庞大的世界观，精美的人设，简洁的操作却是这两个系列共同的特征，所采用的游戏舞台也一直是风云变幻的奈巴兰特大陆（NEVERLAND），随着历史变迁，在这块土地上的各个种族建立的国家先后兴起，衰败，灭亡，在一场场战争中写下一个个故事。

从PS到PS2，系列游戏先后出了多部，而登场的无数角色里面，那个一头红发，手执大镰刀的魔王之女希罗，显然是最知名，露面最多也是最受欢迎的角色，无论是战略游戏里面作为武将加入玩家一方，还是格斗游戏里面变身登场，展现的实力都是压倒性的强大，而随着游戏机能的进步，希罗的画面表现也越发精细。

而在性格上，希罗当时也和诸多女角色不同独树一帜，说话直来直去，动不动就暴走，而且对待无关紧要乃至亲人都下手毫不留情，这种本来是反派的个性反而让希罗受到不少玩家的喜爱，多少有些出乎意料，只能说初登场时华丽的造型为她加了不少分数，虽然在后期作品里面大多数是串场角色表现不多，但对熟悉她的老玩家而言，只要看到她的登场就已经是心满意足了。



一句话点评

- 到现在还关注这个系列各种记不清的名字就是因为她的存在。
- 从最开始的少女逐渐变成了御姐……真是时光不饶人。
- 镰刀，死神，大型手臂，各方面要素都是我再喜欢不过的。



碧奇公主 Princess Peach

姓名	碧奇（ピーチ）
登场作品	《超级马里奥》系列
年龄	不明
生日	不明
身高	不明
血型	不明
声优	—

最成功也是最倒霉的公主

简介

任天堂知名游戏"《超级马里奥》系列"中固定登场的女性角色，在系列故事里面的登场身份都是蘑菇王国的公主，从初代开始，就固定担当被大魔王库巴抓走的角色，然后在主角马里奥打败库巴后被救出来。

设定上是容资端丽，金发碧眼的传统欧洲女性形象（初期一度有过茶色头发的版本，但目前基本采用前者设定），发型是披肩长发，偶尔也扎起马尾，外表的具体特征根据作品不同有所差异，在有的版本如《纸片马里奥》当中显得接近天真无邪的少女形象，而在《马里奥赛车》等作品里面则是成熟自立的形象，除此之外，一切更具体的资料如身高年龄个性等从来没有被明确过，也存在很多争议，作为公主，经常以身着礼服，头戴王冠的形象登场。

在身处的蘑菇王国中似乎位于少数派代表的立场，对于民众的行为给予高度的自主，虽然似乎有着能够使用魔法的能力，不过看起来并不太有效，近几年来随着作品发展，偶尔也有在《超级碧奇公主》这样的游戏里面担任主角的例子，但在游戏界的历史上，最知名的依然是作为被魔王固定抓走的公主形象而存在。



一句话点评

- 看看在其他游戏里面的本事，根本就比马里奥的运动能力还强。
- 被抓了最多次的女主角，这一点没有任何人会有异议。
- 在最早的《马里奥》里面，完全认不出最后的那个图案是一个人……



感想

如果说马里奥是游戏历史上最努力也是最失败的保护者，那么库巴就是最勤劳也是最敬业的大魔王，至于他们中间的那位碧奇公主，大概只能算是最尽职也是最倒霉的公主，前前后后《超级马里奥》的各种版本近百部，那么至少有三分之二以上的作品里碧奇公主都要被抓走一次两次，而在可预见的未来，这个故事还将继续下去。

虽然当之无愧的可以算是“《超级马里奥》系列”女主角，不过和那些存在感薄弱至少还能够充当花瓶的女主角比起来，碧奇公主的定位则更加模糊，她的一切资料都掩盖在大量的含糊设定下，如果有马里奥世界里面有八卦记者，他一定会对这几个人之间的关系产生无数好奇，而随着游戏系列的不断发展，碧奇公主也从原本的柔弱公主变成十项全能的运动员，赛车网球样样精通，偶尔还能反过来摇身一变，成为主角拿着雨伞四处闯荡，飘洋过海。

尽管在游戏里面，碧奇公主还会继续等待马里奥来再一次地挽救她，但对于那些永远纯净的孩子而言，马里奥是他们心中永远的勇者，自己梦想中的榜样，那么碧奇公主则就是想要拥有的异性朋友，尽管有些调皮惹麻烦、总是拖男孩子的后腿，但同时又一定真诚而可爱、充满了活力。



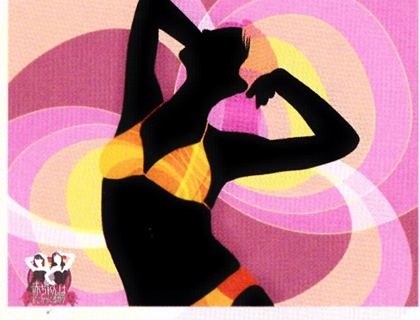
海纳百川，有容乃大

作者：红糖

在电子游戏不算太漫长的历史上，有着不少名为“第一”的纪录，诸如第一款动作游戏，第一款格斗游戏，第一款RPG游戏等等，但即便再精通游戏史的资深玩家，恐怕对“第一个在游戏中出现的女角色”这个问题也难以给出一个众人公认的确切答案——而从无到有，游戏中女姓角色的存在感也愈发变得强烈。

解体成功

时至今日，游戏里面的女角色形形色色，有着碧奇公主，塞尔达公主这样的系列标志性人物，有着不知火舞，春丽这样的性感格斗代表，有着艾莉丝，尤娜这样传统玩家心目中的女神，也有着藤崎诗织，星井美希这样自游戏中诞生的时代偶像，当然更少不了劳拉这样已经从游戏中走到现实，成为游戏文化一个不可或缺组成部分的经典角色。在各种官方非官方举办的投票活动中关于女角色的话题也是层出不穷，从中还能够看出东西方在审美观上的某些差异，但大体上，那些成为经典的名字历来都是这类排行榜上的常客。





喜欢上一名女角色的理由可以有很多，因为外貌，因为个性，因为本身的剧情，还有的则是游戏本身的连带效应，不过和上面那些大众化的名字比起来，下面要列举的这些女角色就或多或少有些特别另类之处，而凭借这点在游戏史上留下了自己的一页。

小雪 YUKI

NO.7

登场作品:《KOF》系列

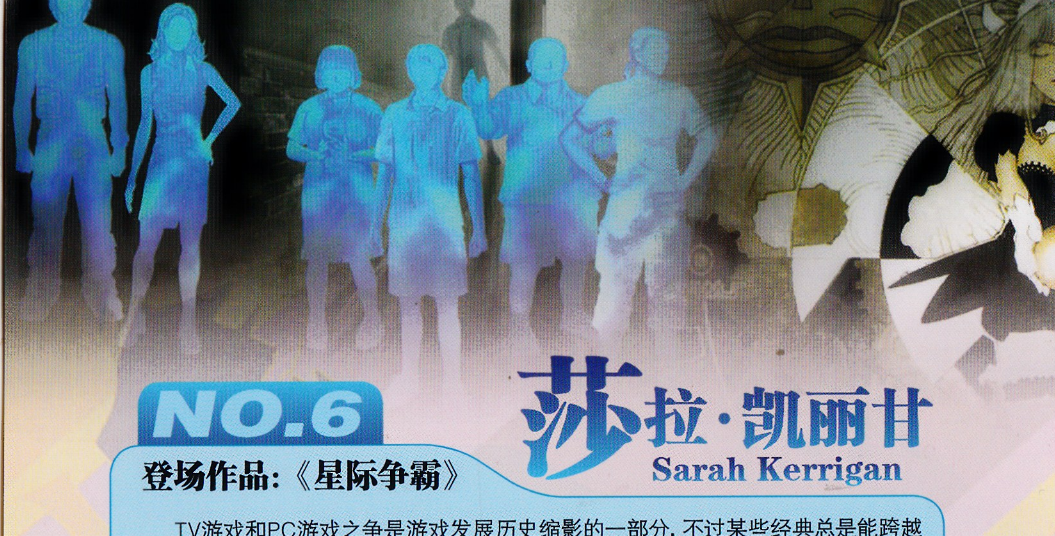
游戏的女主角是男主角的女友/情人/妻子——总之有关系的人，这个不太成文的规律至少在格斗游戏里面是肯定不成立的，而且由于格斗游戏的特性，甚至很难给出一个确切的女主角定义，往往只能列举出最受欢迎的女角色而已，诸如“《街霸》系列”的春丽，“《KOF》系列”的舞或者雅典娜等等。

从这点来说，身为官方认可的主角草薙京的正牌女友，小雪的存在感实在不强，加上早期港漫的误导，许多玩家至今也还以为藤堂香澄和草薙京八神庵有过一段三角关系……而在《KOF》历代正统系列游戏里她非但没有机会作为格斗角色登场，连在特殊开局胜利动作背景人物等画面中也完全找不到任何影子，唯一的露面还是在97三神器结局中的一幕，于是乎玩家才知道原来草薙的女朋友果然也不是好当的，摊上这么一个万年留级生本身就够倒霉不说，还被连带卷入成为大蛇的转生体，而在99开始的新篇章中，终于毕业的草薙又被NETES组织抓去克隆，而到了最新的故事，只怕连制作组都忘记了草薙还有女友这个设定，光是填补之前剧情暴走挖的坑就忙不过来了，虽然格斗游戏尤其是KOF的剧情本身就不能深究，但被遗忘到这个份上，也实在是前无古人后无来者了。





幸好在外传游戏《KOF-京》里面，小雪还算能作为正统女主角登场，许多玩家对她的了解以及日本同人设定也多半是从这款作品衍生而来，短发水手服，各方面而言都是个普通的女高中生，而在掌机NGP上的《SNK女子格斗》游戏里面也是第一次作为可选用的角色出现，出招和必杀当然也都是搞笑为主，这也从另一个侧面证明了小雪在玩家心目中依然具有不低的人气。

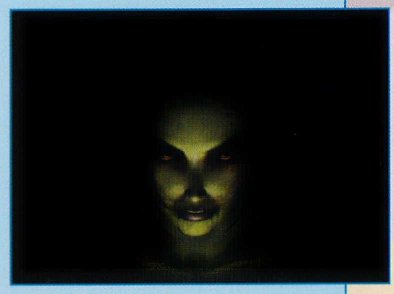


NO.6 莎拉·凯丽甘 Sarah Kerrigan

登场作品:《星际争霸》

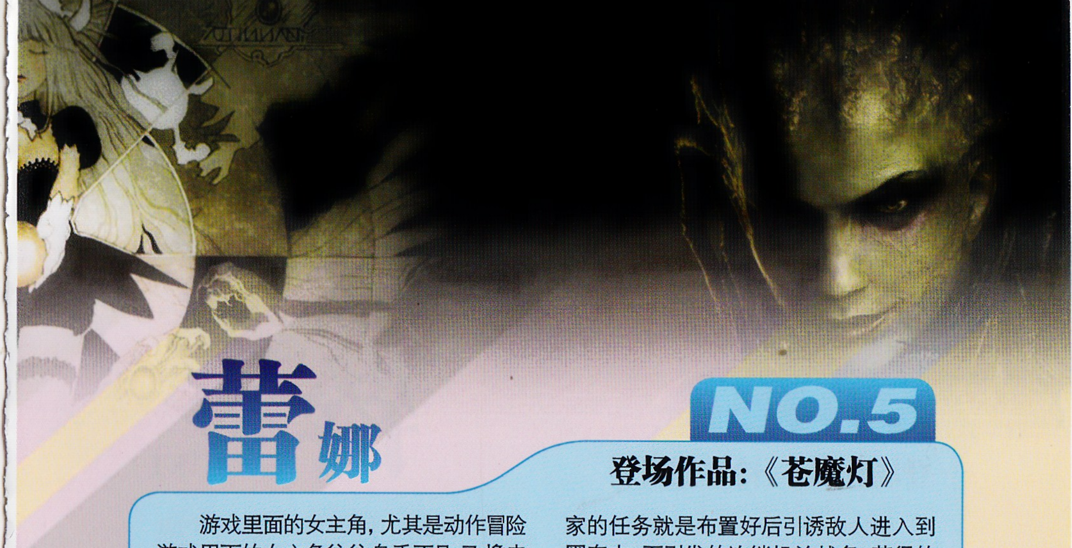
TV游戏和PC游戏之争是游戏发展历史缩影的一部分，不过某些经典总是能跨越主机的隔阂，比如《星际争霸》这个名字，对这款游戏在即时战略游戏类型历史上的地位任何人都不会有太多争议，而相信大部分玩家在接触这款游戏的瞬间，都会对标题画面中间那张阴暗冷漠的脸留下难忘的印象，这款游戏诞生的不光是三大种族平衡性等设定，还有一位名符其实的另类女主角，刀锋女王莎拉·凯丽甘。

血色双眼，紫色皮肤，散乱长发和骨状的双翼，在造型上凯丽甘毫无疑问前卫而特别，而游戏里面也毫不掩饰她的野心和暴力，一个满口粗话，行事邪恶的女主角也许不符合传统女主角的形象，但在《星际争霸》背景下那个残酷而疯狂的世界观里，这样的角色才最终能够生存下来，凯丽甘的经历就注定她不会平凡，作为人族里面出类拔萃的精神力量拥有者，自小接受特殊训练而磨灭了温情与天性，执行任务时被同伴抛弃后在虫族改造下重生，自称刀锋女王的凯丽甘开始走上了复仇和征服的道路，在游戏剧情中玩家们可以看到她为了野心而不择手段，将各个种族的联盟和首脑玩弄于手掌间，在最后决战中击败了各种族舰队发动的联合进攻，毫不留情地将理事会远征军屠戮殆尽，而又戏剧性地放任其余部队逃离，最终成为独一无二的主宰。



在游戏里面玩家在剧情模式里面能够使用凯丽甘时，所感受到的也是她的强大，同时拥有人神虫三族的特殊能力，经常只身就能完成一系列任务，当邪恶强大到一定程度后，本身就是一种激发人类本性的黑暗魅力，因此尽管在Gamespot的一次投票中凯丽甘被评选为最邪恶的女性角色，她依然有着众多玩家支持和喜爱，也许在《星际争霸2》的故事里面，我们依然能看到她的活跃。





蕾娜

NO.5

登场作品:《苍魔灯》

游戏里面的女主角，尤其是动作冒险游戏里面的女主角往往身手不凡，飞檐走壁如履平地，攀爬跳跃家常便饭，冷兵器刀枪剑戟十八般样样精通，热兵器从机关枪到火箭筒一概信手拈来，面对各种突然出现的怪物更是一个赛一个地冷静，如果把劳拉克莱尔阿娅希瑟这些人放到一起评选出个实力排名先后，怕是一时半刻没有结果，但如果说到残酷无情，只怕都要输给《苍魔灯》里面的女主角蕾娜。

《苍魔灯》，《影牢》，《刻命馆》，这几个名字往往被放到一起提及又容易被混淆，只能怪TECMO对这个系列的命名方式过于随便，第一款游戏是《刻命馆》，之后的续作名为《影牢——刻命馆真章》，再之后则是独立命名的《苍魔灯》，而在PS2上登场的第四作则是《影牢2——暗黑幻影》，看到这里也就不难理解为什么大家的叫法各自不同，虽然剧情上未必都有联系，但在整体风格上的相似让官网和玩家们都习惯把它们划到同一个系列里。

而作为独立性最强的《苍魔灯》，也是系列里面最出名的一部，继承了刻命馆以来的一贯设定和风格，故事开始时女主角雷娜一个人身处在与外界隔绝的城堡中，面对各种袭来的刺客杀手，她保护自己的手段就只有设下各种机关和陷阱，玩家的任务就是布置好后引诱敌人进入到圈套中，而引发的连锁机关越多，获得的评价也就越高——可想而知，画面也就越为残忍，这系列本来就是以另类而闻名，苍魔灯更是这种战斗方式的集大成者，里面的种种机关陷阱与其说是机关还不如说是拷问，钉板铡刀弩箭应有尽有，铁处女这类东西更是必备物品，到后面满足特定条件的通关要求根本就是虐杀敌人而取乐，早就脱离了开始自保的范围，应该庆幸的是当时的机能有限，否则这款游戏的血腥暴力程度只怕还会翻上一个档次，尽管如此，也足以让很多玩家记住了这款游戏和这个17岁的少女主角，毕竟和僵尸怪物不同，她所屠戮的对象是一样有血有肉的人类，





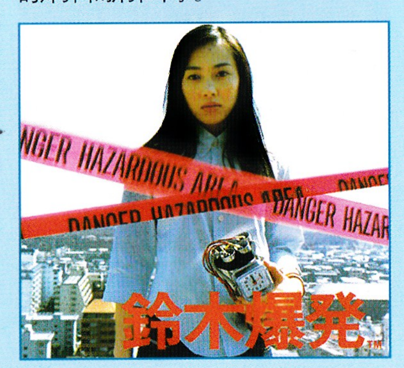
NO.4

铃木 SUZUKI

登场作品:《铃木爆发》

游戏中的角色使用真人演员，一直以来就是容易造成话题性的宣传手法，这当中有着《街》这样的话题名作，也有《尸人》这样的恐怖经典，不过更多而言，毕竟对于二次元衍生出的游戏角色，有着真人无法取代的魅力，使用这种手法的作品因此多少都是非常规性的，一般意义外的游戏，比如推理作品，电子小说等等，而ENIX2000年发售的《铃木爆发》这款游戏，同样是一款另类之作。

以游戏本身类型而言，《铃木爆发》应该算是益智类，从各方面而言都是一款名副其实的小品游戏，除了里面女主角采用广告明星绪泽凛演出外，没有更特别的话题性可言，不过真正玩过这款游戏的玩家相信都会对这款游戏留下极为深刻的印象，原因就是里面无处不在的炸弹和拆弹斗争。



顾名思义，《铃木爆发》女主角叫做铃木……大清早被送货人员吵醒，而打开包裹后看到里面的橙子，铃木听到了嘀嗒嘀嗒的声音……原来这个橙子是个炸弹，而且爆炸威力足以破坏一个城市，总之故事描绘的就是她一天的奇特经历，无论在什么地方，都会莫名其妙地发现身边炸弹的出现，而且可能是一切看似不可能的物体，接电话的时候发现手机是炸弹，在房间里的时候发现电灯是炸弹，听歌的时候发现磁带是炸弹，吃饭的时候发现便当是炸弹，到海边的时候发现海是炸弹，晚上抬头的时候发现月亮是炸弹，回到家里看到自己的影子也是炸弹——而女主角也是无所不能的拆弹专家，把每一个炸弹限时内解体，正是这种荒诞而滑稽的剧情让这款小品游戏变得无比生动有趣，体现在细节之处，如果拆弹失败，炸弹爆炸后的场面也是精心设计，看似巨大的音响炸弹威力可能只是一个花炮，小小的饮料炸弹却能炸翻整个游泳馆，而海水爆炸后地球表面的荒芜，月亮爆炸后多出的光环更是让人体会到制作人员的幽默感。

虽然约会游戏中的女主角是不少男性玩家的梦想，但如果对象是这位铃木小姐，恐怕还是仔细考虑一下为好，毕竟在游戏的最后一关，她所拆掉的炸弹就是一名女性，难保不会在约会途中，她听到你身上发出嘀嗒声音后就拿出工具寻找下手点。



小林真理

NO.3

登场作品:《恐怖惊魂夜》系列



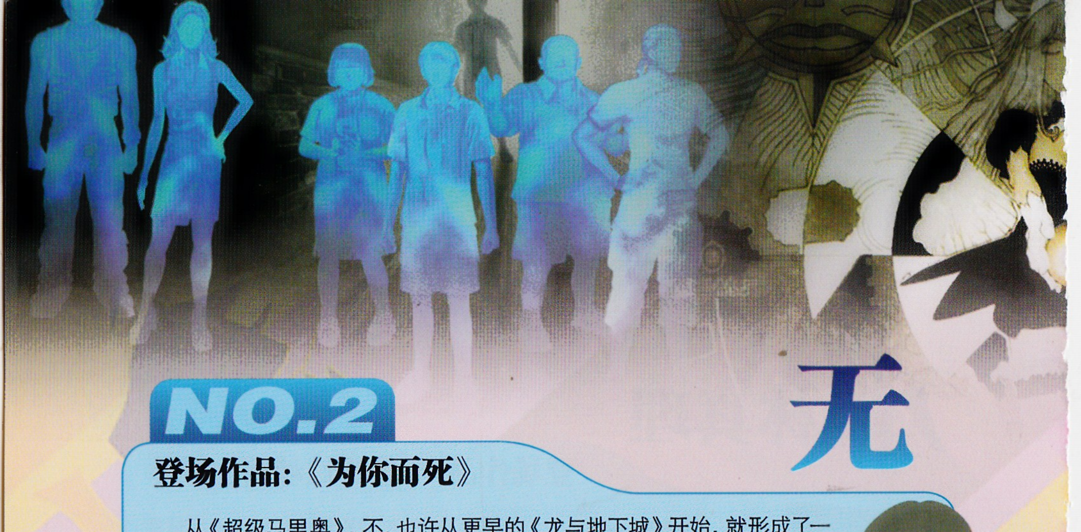
在很多玩家心目中，美式恐怖和日式恐怖的区别最明显在与表现手法上的不同，前者注重感官的直接刺激，通过血腥暴力场面带来的镜头冲击感让玩家体会到紧张和悬念，而后者则更擅长对整体气氛的描画，营造出绝望无助的氛围给与玩家压力——从这点来说，电子恐怖小说的翘楚“《恐怖惊魂夜》系列”毫无疑问是标准的日式风格，也是许多人心目中的真正的恐怖经典，仅仅依靠文字和剪影就能带给玩家无比的窒息感。

最大的恐怖不是来自敌人的强大，而是自己的无力，在这样一款游戏里面出演女主角，不要说指望像生化危机寂静岭一样大杀四方，连基本的形象都没法有——“《恐怖惊魂夜》系列”的蓝色剪影造型已经成了它的招牌风格，虽然在资深FANS的考证里面，各代里面的真理剪影形象都是有参考某某女演员，但在一般玩家看来依然都只是没有区别的模糊影子。

《恐怖惊魂夜》作为一款游戏，恐怖之外也要兼备推理互动的部分，但这点本身就是矛盾的——毕竟如果按照通关的流程而言，故事会在仅仅死一个人后就完美解决，也就没有任何恐怖可言，所以为了弥补这点，大量的支线和分歧剧情才是这系列的精华所在，而在这里面就有颇多推理错误导致全灭的情节，以及真理误杀男主角的情节，而2代主线外的几个独立剧本里，真理的剧情更是千奇百怪，超能力篇里面变身成自小被实验研究的对象，来了一场颇为无厘头的超能力大战也罢了，底虫村篇则是毫无智慧的吃下虫卵，最后化身成为虫子飞向月亮，等到了阴阳篇和惨杀篇，多数时候都是标准的成事不足败事有余的形象，不要说表现出一般女主角应有的智慧魄力，连存在感都无比薄弱，恐怕一般玩家在玩过整部游戏后，对真理的记忆最深刻的大概就是底虫村篇最后变虫的一幕和惨杀篇里提着刀游荡的场景……

如果说身为恐怖游戏的女主角已经是不幸的，那么更不幸的就是在恐怖游戏中还只能担任莫名其妙的角色。





NO.2

无

登场作品：《为你而死》

从《超级马里奥》，不，也许从更早的《龙与地下城》开始，就形成了一个固定的规律，游戏里面的女主角是需要男主角拯救的，看一看早期的游戏，《影子传说》是为了救女人，《恶魔城》是为了救女人，《双截龙》是为了救女人，虽然有更多的游戏玩家在当时通关了也不知道是为了救女人……但总之为了女主角，男主角总是不惜一切代价，上刀山下火海，最后把女主角抢到手，这个公式，毫无疑问可以概括一大批游戏的主题。

把这个概念提取出来，就有了NDS上这款《为你而死》。

表面上看，这是款小游戏的合集，实际上，它确实也是小游戏的合集……当然官方给了这款游戏的背景，男主角对于路上偶然遇到的女主角一见钟情，于是展开了追求行动，而为了获得女主角的芳心，就要面对游戏里面种种不可思议的考验，从捞金鱼躲野牛滚雪球开始，越到后面也越是难度提升，上天入地，流落荒岛，邪恶组织绑架，机器人追杀，各种大片的段子应有尽有，综合起来完全可以当成一部跌宕起伏的……低成本电影，好在这一切的努力不算白费，最后阶段，终于被打动的女主角会为了救主角而受伤，在人工呼吸的老一套场面过后，也就可以迎来幸福的结局——至于最关键的部分，女主角的详细情况，我们都知道在这款游戏里面的女主角才是标准的三无美女，没有名字没有相貌没有性格，一切以剪影代替，美名为了方便代入。



不管怎么说，《为你而死》的创意还是成功的，也因此在之后不久就有了续作《为你而生》，既然在现实里面无法达成愿望，那么在游戏里面偶尔做做傻瓜，也是件蛮有趣的事情。



卡托丽娜（本姑娘）

NO.1

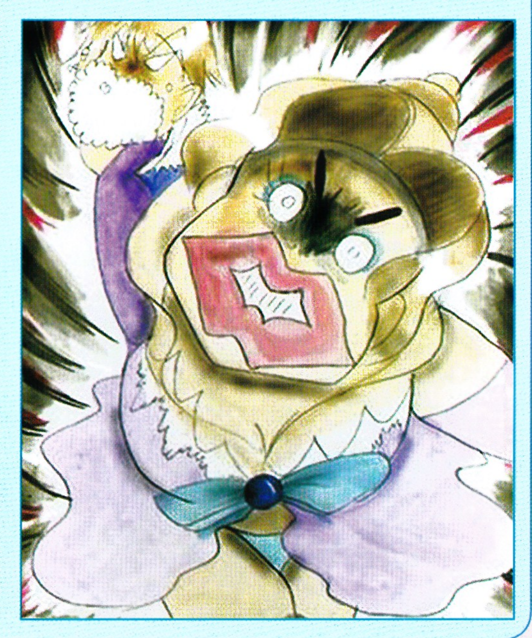
登场作品:《半熟英雄》系列

萝卜白菜，各有所爱，一般而言即便是再另类的女角色，也必然有着喜好不同的玩家支持，许多另类的角色往往因为另类才有人气，但对于下面这位“女主角”，只怕接受能力再强的玩家，也要退避三舍。

是的，她就是《半熟英雄》里面的公主，本姑娘卡托丽娜。

对于这位游戏历史上独一无二空前绝后的公主，实在无法用什么言语来形容，只要玩过这款游戏的玩家，想必都不会忘记那一幕幕“经典”场面，也许在当时还有不少玩家曾经期待过，解咒后的她会恢复成本人所说的“宇宙第一美女”，但看到通关画面时她脸上多出的那颗美人痣（？）时，最后一丝幻想也被扑灭，至于那个吃掉王子和玩家的结局，应该是所有玩过这游戏的玩家心目中噩梦般的回忆。







回忆

●作者：daymoon

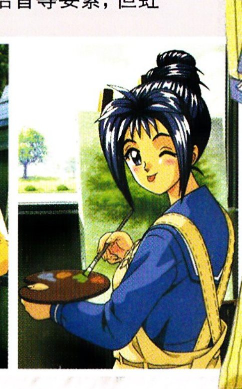
虽然在现在的游戏世界里，女性角色的存在已经是不可或缺的必要因素，不过倒退到十几年，从FC画面时代走过来的大多玩家而言，很难从当时的点阵画面里分辨出为数不多的女角色，更不用说产生兴趣了，而自己第一次意识到游戏里面的女性存在还是在街机厅里，在《侍魂》的机台前看到了夏洛特，看到了娜可露露，尝试着选用她们之后，由此开始注意到了某些不同，开始想要了解她们更多，也开始会对游戏中的故事背景资料人设等加以研究收集，从而在这条不归之路上踏出了第一步。

第一次对特定的游戏女角色留下印象，则是在《心跳回忆》，还记得多年前的晚上，入手这款游戏后兴奋不已的心情，在没有任何攻略指导的情况下第一时间习惯的去攻略女主角诗织，在不加强自身数值只拼命打电话约会的情况下自然是完败而收场，屡次尝试未果后不得以把目标放到其余几个人身上，却颇具意外惊喜地发现虹野片桐几个女孩子也各有各的好处……

《心跳回忆》被当时的自己一遍遍通关，不断地尝试着各种约会地点，选择各种选项来触发各种事件，后来从朋友那里拿到攻略书之后，又对照上面的提示去补完那些漏过的要素，看到攻略成功的女生在树下告白的结局画面，心里有一种成就感，也有说不出的淡淡感动，那一刻她们仿佛不再是游戏里面的虚拟人物，而是现实中当真和你一同欢声笑语过的玩伴。

虽然以今天的眼光来看，画面可谓简陋，也没有语音等要素，但虹野沙希，片桐彩子这些女孩子的种种特点，尤其是在她们单独的剧场版游戏里面被深刻描写，一起追逐梦想，一起抓住梦想，一起实现梦想，在现实中因为种种原因而放弃的想法在游戏里面得到寄托，《心跳回忆》就像是自己一去不复返的青春岁月一样，在那个有些懵懂还有些天真的年纪留下了痕迹，属于那个特定的年代。







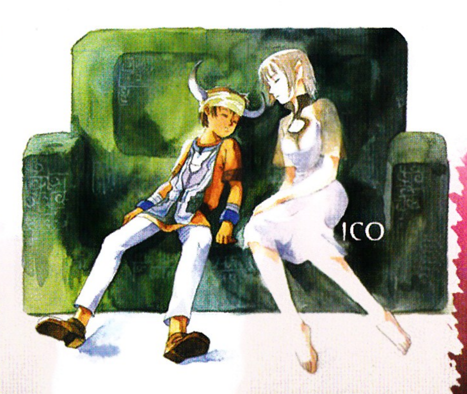
而再一次令自己震撼的倩影，则是《最终幻想8》的莉诺雅，和那年月的大多数寻常玩家一样，自己不能免俗地被那一段舞会的CG所吸引，在自己没有注意到的时候，游戏已经不觉间向着传统领域的表现手法挑战，能够以画面影像造成不下电影特效的冲击力，于是又一次的寻找，又一次的接连通宵奋战，在看到结尾画面结束许久之后，疲惫的身体躺在床上却无法让兴奋的大脑陷入安眠中。

从2D到3D，再从Q版到写实，游戏风格在逐渐改变，尽管不一定每个人都喜欢变革，但整体的趋势不可阻挡，莉诺雅在“《最终幻想》系列”里面也许不是塑造最成功的女主角，但至少吸引了当时的自己，也正是《最终幻想8》让自己第一次拿起笔，写下那些现在看来虽然无比幼稚，但是感情却无比真挚的一段段文字。

PS的时代过去了，PS2的王朝也在成为历史，当年看似惊艳的CG画面，今天重温的时候也已经和那些当初投入过的文字一样，褪去了记忆中美化的色彩，而当时凭着猜测和攻略自己理解的剧情，在汉化版本入手后，也没有那种当时兴奋不已渴望马上了解的心情，虽然总是说着对于某个游戏某个角色难以忘记，但随着成长，也会渐渐习惯把这些感情隐藏起来，更为平淡的看待，也许在将来的某个契机下，在看到论坛上讨论的话题重温的时候，在失眠的夜里突然心血来潮的时候，在某段熟悉的音乐产生共鸣的时候，会再一次的重温旧梦，寻回当日的执著。

喜欢上一个角色的原因很可能自己都不清楚，虽然大多数角色是因为在通关整个游戏过程中的切身感受，但也有少数的例子，是在第一眼看到时就毫不犹豫地做出了选择，明确的知道这会是适合自己的对象，ICO对于自己来说就是这样的游戏，尤尔坦就是这样的角色。

没有多少台词，没有背景剧情，尤尔坦堪称最为神秘的女主角之一，从头到尾，在游戏里面所要做的也就是拉着她的手，带她逃离城堡，拯救被囚禁的公主，当她的专属骑士，每个男生想来都渴望有这样一次证明自己的机会，所以即便对动作游戏完全不擅长的自己也努力尝试了一次又一次，而看到将近结局时那一段CG画面，在两个人被崩塌的横梁分割开，一直在游戏中被保护的尤尔坦第一次伸出手来帮助你的时候，那种久违的感动油然而生，这一刻的确不需要太多的语言。



流行的大作未必适合，经典的角色未必喜欢，一万个人心目中就会有一万个喜欢的女角色，《ICO》留给自己的回忆，远比更多的系列作品来的深刻，当结局画面尤尔坦把主角送走，那一曲主题歌奏响时，尽管依然不明白故事的来龙去脉，却同样有着分离的不舍，如同游戏里面主角所作的一切行为一样，虽然不是很明白，但看到她的瞬间就决定了自己应该做的事情。

"她"的诞生

●作者：纱迦

性和暴力是人类永恒的话题，性代表人类的诞生，暴力代表人类的死亡，一个开始，一个结束。从古至今，这两者都是最能吸引人们好奇心的，这点对于游戏也同样成立。



阳和阴，男和女。作为相对的两极，自从游戏里开始出现角色这个概念，女性角色便已经进入了玩家的视野。不过当时大部分游戏中的女性角色，基本上都只有NPC的命。和时下游戏中流行的NPC不同，当时的女NPC毫无存在感，玩家完全可以将其看成一个符号。究其原因，主要是因为当时技术有限，玩家丝毫不能从这种女性角色身上感受到一丝一毫的女性气息。可以设想一下，如果把《马里奥》里的碧奇公主如果换成一个王子，甚至是一个动物，显然都不会对其经典地位造成任何影响。

随着技术的进步，终于出现了能给人留下深刻印象的女性角色，不过她们毫无例外地和性有极深的渊源。要想表现出够大、够清晰的女性角色，最简单的范例莫过于可以同屏仅显示一个女人的麻将游戏，至于这究竟代表着什么，我想各位应该都能猜出来。当然，偶尔也会在《双截龙》、《龙魂》这种游戏里出现一两个给人留下深刻印象的女性角色，不过厂商同样不会放过勾引男性玩家的机会，于是在《双截龙》的开头流氓会采用恰到好处的扛人姿势，而在《龙魂》通关后当女主角站在山巅迎接龙战士归来时会不失时机地吹来一阵清风……

很显然，早期出现在游戏里的女性角色，要么是毫无特色、完全可以被无视的，要么就是纯粹为吸引男性玩家而设置的花瓶。那么究竟是从何时开始，女性角色开始成为游戏中正面意义上的重要元素呢？很多人都认为是《街

头霸王Ⅱ》。其实早在春丽诞生前5年，就出现了被誉为“电玩黎明期的女神”的女性角色，她们才是游戏妇女运动先驱。而她们的名字就是麻生优子和女武神。

麻生优子是日本通讯网络于1986年发售的游戏《梦幻战士》的主人公。优子最初被设计为不良少女，后来被改成幻想风格的战士，依然保留了比基尼般的战斗服。尽管服务男性玩家的意味很浓，但优子拥有两个超越前者的特征：一、优子是游戏的主人公；二、游戏的素质非常出色。开发本作的是大名鼎鼎的狼组，狼组不但开创了“《传说》系列”等名作，更是tri-ACE这家公司的前身！

女武神则来自于Namco名作《女武神大冒险》，而不是现在大家所想到的《女神侧身像》。这款游戏本为街机作品，后来于1986年被移植到FC上。两个版本玩法不同，但同样经典。当时北欧神话的女武神这个点子是极为罕见的，因此吸引了大量玩家，并由此启发了大量游戏制作人将世界神话与游戏背景相结合的思路，《女神侧身像》的诞生也与其分不开。

优子和女武神带动了一大批真正意义上的女性角色出现，其共同特点是游戏中表现惨不忍睹，必须通过原画设定来辅助，另外游戏素质的高低直接影响到人气的高低。悲惨的是狼组从日通独立之后没能带走优子的版权，最后日通在倒闭之前竟然



拿优子等女性角色做起了成人游戏。女武神的命运要好一些，不过此后未推出任何续作，仅是在《灵魂能力》、《Namco×Capcom》等游戏中客串一把，人气一落千丈。

在优子和女武神带来的革命之后，春丽获得了真正意义上的成功。《街头霸王Ⅱ》当时首屈一指的画面表现，加上几可乱真的模拟语音，使得春丽的形象前所未有的丰满，玩家不需要通过任何资料补完，仅肉眼可见就能记住这个角色。而继春丽之后，《古墓丽影》的劳拉则在欧美掀起了新的浪潮。在她们成功之后，女性角色已成为游戏中不可或缺的元素，玩家能够为她们买单，而厂商也越来越会从她们身上寻找商机。



有关游戏中女性角色的成长史到此就介绍完了。不过当回头检视游戏史时，我们会发现：女性角色的进化似乎又回到了最初阶段——用性来吸引玩家。当我们看到神谷英树搞出的全裸魔女、名越稔洋发明吧女养成时，才意识到我们早已习惯乳摇、走光这些桥段了，因此只有更猛的桥段才能吸引我们的眼球。不过作为男性玩家，似乎没有必要对此感到悲哀。

谁赐她灵魂？

●作者：玛娜

美则美矣，全无灵魂。

不知道从什么时候开始，亦舒的这句话成为了人们在找不到一名女性容貌上的缺点时还想对其进行抨击的最好武器，然而，活在这个世间的人又怎可能没有灵魂呢？能完全符合容貌的完美无暇与灵魂的空洞无趣这两个要点的女性，大概只有在虚拟世界中才能真正找到。



必须要承认，确实有一部分虚拟角色已经跳出了创作者的控制，拥有了属于自己的生命，以自己的方式影响每一个接触过他的人，与此相对，更多更多的角色从来都只是2D世界中造物主忘记赋予灵魂的一具躯壳，而在这一点上，游戏中的女性比起男性角色或是其他题材中的女性角色要更为普遍一些。

游戏毕竟最早是为男性设计的玩具，只要回忆一下游戏诞生初期，就会发现最初的女性角色大多数都作为需要解救的被绑架者或是男主角那没有什么存在感的女友出现，直到男主角冲破重重阻碍来到了终点，才有一名勉强能看出来性别的女人冲出来，大肆赞美一通之后就迎来了游戏结局。这种尴尬的情况一直持续了很久，直到春丽的出现才让玩家们真正意识到时代已经在不知不觉中发生了改变，人们需要更加有生命力和魅力的女性角色来填补性别上的巨大空白地带，而他们对那个女性角色最基本的要求就是——不能依附于男性之上，而是要拥有自己的力量。

在这段时间里，受到了“女性强者论”的影响，几乎所有深入人心的女性角色都来自于形形色色的格斗游戏，《格斗之王》中跳出了不知火舞与麻宫雅典娜、《侍魂》中的娜可露露、《铁拳》中的凌晓雨……再接下来还是琳琅满目的“打女”。参加各种格斗大会成为了她们展现自己的最好舞台，简单的背

景介绍反倒赋予了更多空间让玩家去对她们的种种过去进行幻想，这一期间里的女性角色开始拥有了属于自己的灵魂，数不清的男性玩家的幻想赐予了她们全新的生命。

第二次让我们感觉到灵魂真正存在的，是《古墓丽影》的劳拉，她的生命力来源于无数玩家的热爱，来源于对事业爱好的不懈追求，也来源于一颗我们无法想像的充实内心。一个终日徘徊在古墓中的探险家、一名身材火辣性格爽朗的美女，同时也是从未要求过男性帮助的独立者，这样的强悍不仅仅表现在肉体，更在于心灵。



受到劳拉的影响，一时之间，独立坚强而又美丽的女性角色纷纷涌现，譬如《寄生前夜》的阿娅、又譬如《生化危机》的克莱尔和吉尔。她们不再仅仅出现于格斗游戏之中，而是拥有了更多的发展舞台，担负着常人所难以承受的使命与职责，而她们的灵魂，来自于创作者，也来自于自身的意志。

只有坚强独立而又强大才是女性角色吸引人的关键？不，当然不是这样。

《最终幻想Ⅷ》就打破了将女性角色向着高大全方向塑造的潮流，它把莉诺雅这个不那么传统的女主角带到了玩家面前：她有一些大小姐脾气，有一些小小的狡猾，也有着女孩子特有的冲动与任性，她喜欢过斯考尔的敌人；主动向斯考尔表示过爱意；不懂得害羞地屡次遭到拒绝；经常随着自己的性子行事……但是，就是这样不完美的少女，却为游戏界带来了一股“真实”之风。

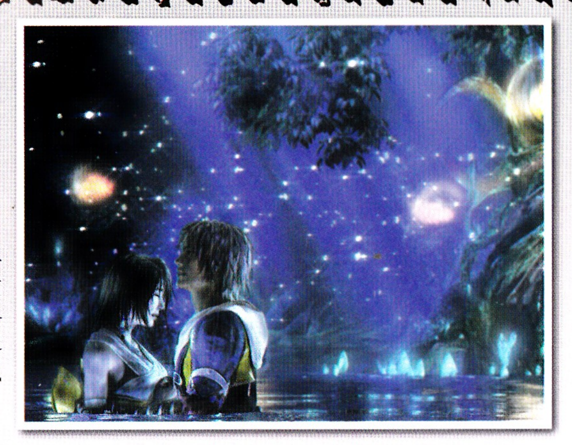


在莉诺雅之后，越来越多不完美的女性诞生了，她们有着各种各样的小毛病，但是正因为那些缺点才让她们显得无比真实，就像是生活在我们身边的朋友一样，这一次，赋予了她们灵魂的是充满包容力的时代与玩家们海纳百川的心。



●作者：余生-坠

在我的记忆中，红白机上的《四人街霸》第一次让我看清了游戏中的女性角色——春丽，不过我并不是非常喜欢这个丰满的壮硕女人，她不是我的style。



对于一名货真价实的男性玩家来说，游戏中的女性角色有着与众不同的意义，在条件允许的情况下，我们通常会心甘情愿地为她取一个自己信得过的名字，应该是身边的某人，亦或自己向往的某人。都说在游戏中可以体验一些生活中无法企盼的事情，所以，我们在其中体验着爱情，体验着守护和奉献，体验着重逢和分别，并且自顾自的感动。

其实，我觉得游戏中的女性角色，应该分为两类，可以控制的和不可以控制的。举个例子，可控的比如《最终幻想X》的尤娜（Yuna），不可控的比如《旺达与巨像》中的莫诺（Mono）。

拿这两个女性角色来说，喜欢前者的人应该更多，控制着尤娜和泰达这对恋人漫步在幻光虫飞舞的扎那尔港多，经过长长的试炼之路，经历再多的艰险，最终还是免不了分离，在飞空艇甲板上虚幻飘渺的拥抱不知让多少人湿了眼眶。我也喜欢尤娜这个角色，即使作为白魔导师和召唤师的她在很多寻常的简单战斗中并非必要或最得力的角色，但我也会安排她一直舞着权杖站在泰达旁边，因为我觉得，她们能站在一起时，就要尽量让他们站得更近。他们在斯彼拉大陆上演出一段段感人的剧情，而我们，观望是这些爱情情节，就像看电影或小说一般，一遍遍通关的过程中，看着屏幕中的他与女孩儿并肩前行，拥抱，接吻，最后离开，一遍遍体验这个凄美的爱情故事。她们存在于屏幕上，尤娜是属于泰达的那个她，玩家不是泰达，是观望者，为故事感动着的观望者。

然后说《旺达与巨像》，对于这个游戏，到现在已经无需再多赞美的语言。我在这儿想说的是那些也许会被很多人轻视的那些出镜率并不高的女性角色，而理解她们的存在能让游戏更加感性，比如莫诺。

游戏开篇，骑在马背上的旺达抱着女孩儿已经没有

气息的身体经过长长的桥来到神殿，是禁不住诱惑还是爱得太深已经无法顾及其他。男孩儿将莫诺的身体放在石台上，当和爱马向着光指的方向走出第一步之后，寂静的禁忌之地上，天地间便只剩旺达一个男人。启程，目标只有一个，不能反悔，无法后退。十六个巨像的流程是漫长的，这过程中，玩家便是一人。

游戏中的莫诺与其说有真实的存在感，不如说是精神上的依存。如静物般一动不动地躺在石台上，鸟儿有时会停在她的身旁，风也吹拂她灰白色如纱的连衣裙。不过，就是这样没有语言，没有动作，没有表情的女孩儿，却是游戏情感的关键，虽然不会有人忘记她的存在，但如果不将“我如此与巨像殊死纠缠为的是救你，我的女孩儿”这个目的铭记在心底并时刻在脑海中回旋的话，那么那些攀爬和喷涌而出的黑色血液便会变得死气沉沉。

每放到一个巨像，回到神殿之中，我都会站在莫诺的身边一动不动，看他美丽的身体，看她凝固不变的表情，看她飘动的裙角，有一些时候，有一些错觉让我觉得她从石台上坐起来，眼睛睁开，她看到我，我也看到她。而实际上，她只是那样躺着，我总是试着用各种方法接触她，轻轻敲打石台的边缘，用剑身反射的光照在她的脸上，赶走鸟儿又等它们回来陪她。

就是这样弱不经风的需要保护的女性角色，对于一个货真价实的男性玩家，有着与众不同的意义——守护。有意无意地将她想象成身边的那个她，好吧，你总是可以说这种“自欺欺人”的行为YY的成分过于严重，在虚拟的世界中寻求那细微的心灵安慰是逃避，是懦弱。游戏之外，我们总是需要男人间的友情，亲人间的亲情，恋人间的爱情，这些都会出现在现实生活中。而我们玩游戏又是为了什么?

莫诺也只是旺达的那个她，玩家也不是旺达，但是我们握着手柄的手掌总是浸出汗水，按住R1键紧紧不放，抓住任何一个险峭的边缘，在空中听风声呼啸，一个女孩儿的形象总是会出现在自己的脑海中，“需要保护的女孩儿，我如此行于危险的边缘是为了你，为了重逢”。举起剑，重重刺下，倒在地上让黑色的游走线条渗入自己的身体，回到与你相见的地方，在那里的你是否有感受到我的心情。

游戏的最后，旺达和多尔瞑被族人封印，女孩儿醒来，不知发生何事，爱马将她引到水潭。她抱起新生的男婴，头上的角是他们的羁绊。在花园中，她和男婴在花和纯洁的小动物的包围中一起生活，那里，男孩儿会在女孩儿的身边长大，而女孩儿也许永远不知道男孩为她做了什么。也许有一天，长大了的男孩儿象征羁绊的角会像《ICO》中的男孩一样从中间折断，但那也是为了他的女孩儿。

男性玩家，游戏中的女性角色，之间也存在这样的羁绊。他看着她们，自己一天天成长。他有一天也许会将主机、手柄和无数的游戏盘收到柜子深处，并不再继续玩游戏，但是曾经让他着迷，让他守在屏幕前度过根本无从计量的时间的那些女性角色，将永远记在心底，那是他们需要的女性角色，是需要守护的女孩儿的象征，永不会忘记。

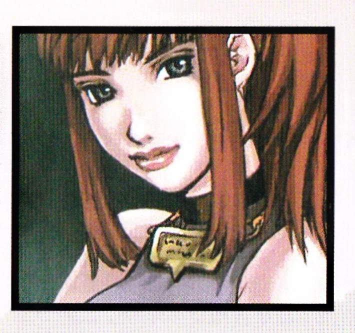




残酷的循环

●作者：清雨

——记《影之心2》女主角卡琳



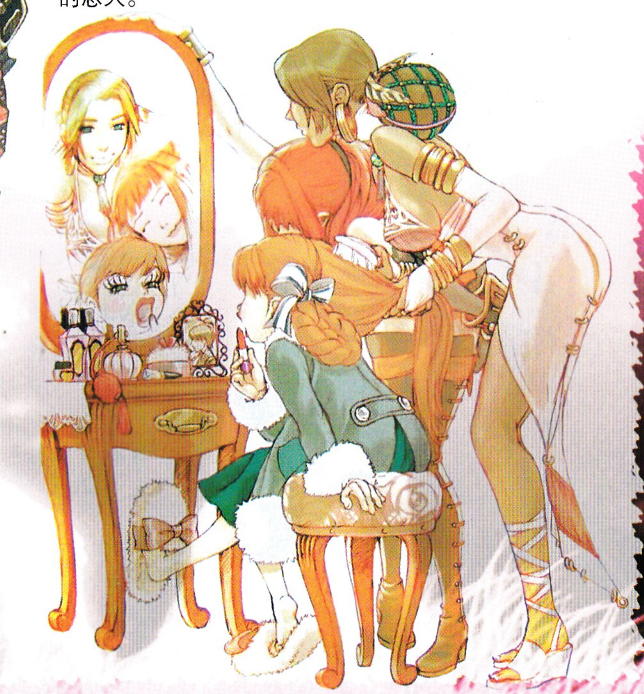
在世间的大爱之中，尤其以母爱最常为人称道。我们可以在时间的长河中，在世界上的任何一个角落轻松找出数不清的感人事迹来证明，证明这种爱是纯粹的、无私的，它源自人类内心最深层次的善良天性与伟大本能。一对夫妇在享受子女降生带来的种种欢欣的同时，也会自然而然地失去很多东西，有些甚至称得上是一种"牺牲"。有人牺牲了宝贵的闲暇时间，有人牺牲了长久以来坚持的爱好，不一而足。但你们有没有听说过哪位女性因为子女而牺牲了自己全部的爱情呢？而且她还必须将心中对某个人的依恋、思念、缠绵全都转换成另外一种感情——母爱，以母亲的身分去呵护、去养育、去陪伴自己的爱人。看着他慢慢长大，最终离开自己，去和远方的另外一名女子生活在一起。



值得庆幸的是，现实生活中永远不可能发生这样的事，这让我们自始至终都能以旁观者的身分体验这一出他人的悲剧，免于直接受到那种残酷能量的打击。可哪怕只隔着一层薄薄的电视屏幕，哪怕上演这场循环的是一个个算不上逼真的虚拟角色，极致的无奈与痛苦依然像充满生命力的洪流一般，随着游戏跌宕的音乐从每一个有心体验之人的胸口喷涌而出，模糊我们的视线，占据整个思想空间。

卡琳，她深爱的男子心中只有另一个人，那在一生中最美的时刻飘然而逝的爱丽丝。威尔冒着生命危险用神秘古文书启动了复活爱丽丝的仪式，而卡琳却只能背靠着冰冷而坚固的大门，等待她的心上人在区区数米之外对着一位死者倾诉衷肠。

爱丽丝的复活仪式最终失败了，那张绝美的面容在与威尔只有咫尺之遥的玻璃容器里渐渐碎裂开，化作点点星芒消散在空气中，倒映在威尔横飞的泪水中，也深深刺入了卡琳那颗被命运碾成粉齑的心中。卡琳似乎从这一刻开始对自己的命运有所察觉，尽管不知道那宿命的结局最终将以怎样的形式呈现在自己面前，但“分离”二字已如一片巨大的阴云一般，牢牢地罩在了她的心头。也只有这样，我们才能解释她在从藏人的母亲那里得知即将被彻底打乱的时间长河给自己开的巨大玩笑后，还能坚强地对威尔说出那番话。是的，她对此早有准备，只不过是另一种形式的分离而已——完全舍弃现在的自己，以另一个身分去陪伴威尔。在接受这荒诞至极的命运之前，她的内心经历了怎样的痛苦挣扎？仰或是直到最后一刻也不曾真正地“接受”，而是满心期盼着奇迹的出现？我们不得而知。另外一件事同样令我们感到困惑——那个深爱着威尔的卡莲，究竟是跟随被搅乱的命运消失在了崩塌的时空裂缝中，还是被她自己亲手掩埋在了深深的心底？即便事隔多年，我依然无时无刻不在祈祷着第一种猜测才是最终的真相，因为卡琳这样的女子不应该遭受如此严苛的惩罚。命运对她的折磨已经无以复加，所以至少请上天赐给她遗忘的权力，彻彻底底地忘了那个无法触及的恋人。



闪耀在蒸汽炮上的淡红色光翼

——卡伦的游戏女孩随想

坦白说吧，我喜欢女孩子。嗯，非常喜欢。

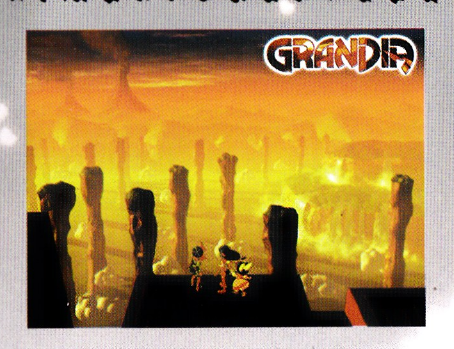
总的说来，本人是个博爱主义者，但同时也是个很专一的人。说博爱呢是指在ACG中欣赏喜爱的女性角色怎么说也有十几个；而专一呢，则说的是只要我被一位女孩的魅力所吸引，那无论其她女孩再好我对她的喜爱也不会降低分毫。

不知道是不是所谓的逆反心理，群众间大热的那些女性角色我还真没几个感兴趣的。艾丽丝被长刀刺穿的时候我正与朋友谈笑风生，尤娜跳异界送的时候我只觉得这CG做得真TMD漂亮，不知火舞和机战、DOA众少女愉快地摇来摇去的时候我倒是确实有些动心，不过动的是色心-_,-

想了一下，自己惟一一个和大众口味相同的，大概就是《心跳回忆 虹色的青春》中的虹野沙希了吧，虽然庸俗，但我就是喜欢这种温柔体贴加可爱型的姑娘，比如双儿，比如小昭，比如知名度很低的《梦幻模拟战Ⅳ》中的雪露法尼尔公主。

A·C·G三者中，由于游戏体裁的限制，导致游戏中的角色塑造比起动漫来要差一些，许多女孩广为人知大受好评，实际上原画及人设要居功至伟，角色自身的人格及性格魅力反而可以忽略不计。不过，游戏相比动漫又有一处无法比拟的优势所在，那就是交互性所导致的投入程度，也正因如此，游戏中的那些女孩们才会拥有等同甚至凌驾于其他载体同类的地位。





如果要卡伦举出自己人生中最重要的几个游戏的话，那SS上的《格兰蒂亚》必定会跻身前五之列，而其之所以会处在这么高的位置，大概有一半的原因是因为玲这个人物吧。记得初次见到玲时，她留给我的印象还只不过是个以执行命令为第一位的女性士官而已，而在萨鲁德遗迹的初次相遇，以及之后的光之神像抢夺事件更是让本人的这种感觉更为深刻。但当游戏进行到双生塔，玲和杰斯汀独自相处时，我才发现自己错了，那时头发被湖水浸湿的玲所露出的灿烂笑容让卡伦对其的印象完全得以改变。不过，真正让我喜欢上她的，还是《格兰蒂亚》中最经典的那一幕……

不远处逐渐传来隆隆的轰鸣声，继而带起的是颠倒天地的震动。巨大的黑影自远而近慢慢蠕动，无数条触手扭曲在天空。

她闭上眼睛，双臂轻轻抬起。漆黑的夜空下，只有背后的那对光翼，微弱地，但是确实地，散发出淡红色的光芒。

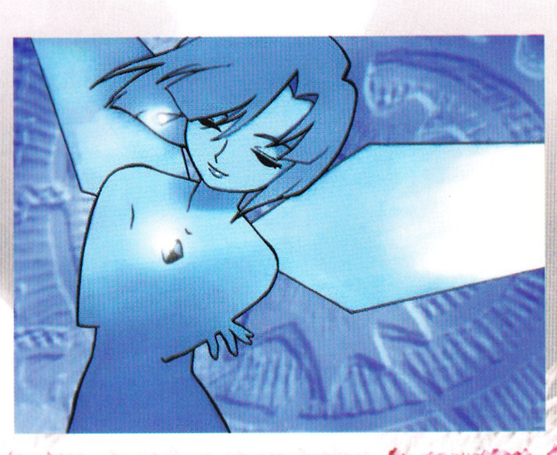
炮口徐徐降下，黑夜中淡红光翼闪亮，巨型昆虫似的盖亚血盆大口缓缓张开。

在监视器的哪一端，无数士兵及民众亲眼目睹了这位女孩无所畏惧地面对灭世者的这一幕，也亲耳听到了，女孩说给暗恋之人——加拉鲁军总帅缪林的那句话语。

“请认真听我最后一句话好吗？我……比世界上的任何人……都……爱你……”

吞噬、光翼之力、发射、大爆炸。
沉寂。
一切归于沉寂……

虽然说从本人初次接触《格兰蒂亚》到现在已经过去了数年的时光，但玲在暗夜中孤身伫立在高高的蒸汽炮炮台上，以弱小的身躯舍命延缓强大的盖亚前进的那一幕至今仍让我为之动容。毫不夸张的说，这是我游戏生涯中印象最深的一幕情景。直到现在我依然无法忘记那一刻带给我的震撼与悲伤。而当游戏结局时，看着那红色的光翼在山崖旁渐渐幻化成形，看着在盖亚化成的大树下拥抱在一起的缪林和玲，就在那一瞬间，我似乎感觉到闪耀的精灵和幸福同样遍布在我的身旁。









ISBN 978-7-89476-114-9

9 787894 761149

本手册随光盘附赠不能单独销售

游戏MM搜查线光盘定价：24元

百媚香华——游戏MM百人赏









特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球

感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana


Nisekoi
ANIME NEW TYPE